PSP玩家

第五辑增刊 Expansion vol.5

攻略全集

PSP官方游戏攻略集**第2部**

感谢Aogu提供书籍
梦回三国扫描

CONTENTS

002 《超时空要塞・王牌边境》系统详解＋图文攻略
023 《最终幻想・纷争》流程攻略
041 《勇者别嚣张 or2》详尽流程攻略
048 《乐克乐克 2》详细图文攻略
061 《双星物语》超详细剧情流程攻略
074 《最终幻想 2 重制版》攻略
082 《无双大蛇・魔王再临》全攻略
092 《侍道 携带版》全事件流程攻略
098 《高达・基连的野望 阿克西斯的威胁》攻略
107 《死神・魂之狂欢》攻略＋深度研究
116 《喧哗番长 3・全国制霸》全攻略＋心得汇总
131 《宿命传说 2》详细图文流程攻略
139 《高达 VS 高达》全部机体完全攻略
145 《古惑狼・邪恶意志》图文流程攻略
157 《加雷特编年史》攻略＋迷宫地图
163 《噬魂师・战斗共鸣》全课程达成
171 《游戏王对战怪兽 GX・卡片力量 3》完善攻略
178 《玛娜传奇・学园的炼金术士们》携带版
216 《普利尼・我能当主角吗？》完全研究
219 《宿命传说 2》秘奥义系统图文讲解
221 《啪嗒砰 2・咚呛》图文完全攻略
236 《DJ MAX・黑色广场》CLUB 模式 分析＋小技巧
239 《无双大蛇・魔王再临》故事模式关卡要点
245 《无双大蛇・魔王再临》全素材收集
250 《最终幻想・纷争》斗技场・飞空艇模式完全解析
254 《噬魂师・战斗共鸣》全隐藏要素
259 《天诛 4》超详尽流程攻略
276 《世界传说 2・光明神话》流程攻略
290 《新牧场物语・无暇人生》全攻略
293 《湾岸午夜俱乐部・洛杉矶混合版》生涯模式指南
297 《一骑当千・Eloquent Fist》角色招式分析研究
303 《魔唤精灵・携带版》完美图文攻略
314 《极品飞车 12》详尽图文流程攻略

感谢Aogu提供书籍
梦回三国扫描

《超时空要塞：王牌边境》系统详解+极速图文流程攻略

中文名：超时空要塞-王牌边界	ISO容量：616MB	
原名：Macross Ace Frontier / マクロスエースフロンティア		
评分 9.2	厂商：BANDAI NAMCO	游戏类型：动作游戏
	发行日期：2008.6.20	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄阶段
	官方网站：http://b.bngi-channel.jp/psp_macross/	



游戏简介：

本作是根据日本人气动漫作品《超时空要塞》改编的动作射击游戏，负责游戏开发工作的是曾制作出 PSP 平台《高达战争》系列作品的 Artdink。在游戏中玩家驾驶可变形战斗机在各种环境的战场中与敌人进行作战！

游戏中收入了《超时空要塞》系列动漫作品中的大量机体，而且就连正在日本热播的《超时空要塞：边界》中的机体也会登场。此外作为《超时空要塞》系列中不可或缺的要素——恋爱和歌声在游戏也起着很大的作用。

菜单详解

MISSION：选择任务



PLAYER：选择玩家操作的机体、驾驶员



mechanic：选择机体，进行机体强化
pilot：选择驾驶员，以及选择驾驶员技能
color edit：改变机体颜色
PARTNER：选择同伴机体
RECORD：玩家成绩、记录等





SETTING：设定菜单

AUDIO	BGM,voice,SE 音量设定
CARD	名片
AUTO SAVE/PASSWORD	自动保存 / 密码
战斗操作	默认（TYPE A）

十字键↑	前进，机首向下
十字键↓	后退，机首向上
十字键←	左移动，左回旋

十字键→	右移动，右回旋
摇杆上	变形，Fighter 形态（空中战）
摇杆下	变形，Battroid 形态（地面格斗战）
摇杆左	变形，Gerwalk 形态（空陆高机动战）
摇杆右	变形，同摇杆左
○	特殊武装
△	格斗（可蓄力）
□	主武器
×	BOOST
L	格挡
R	锁定目标切换
START	菜单
SELECT	同伴指令



特殊操作

L+□	切换武器
△+○	必杀
□+×	发动角色技能（出战准备时能够对角色进行设定，发动消费一定 SP）
L+○	SP 射击
L+△	SP 格斗
L+×	SP 冲刺



R+↑	锁定目标切替
R+↓	锁定目标切替
L+R	锁定解除
L+□+△	合体技（与僚机一起发动，消耗全部六格 SP 的疯狂攻击技）

MACROSS AD 2009 流程攻略

mission 1 ファースト？ステップ

限制时间：10：10　/　难度：1

胜利条件：敌全灭

提示：很简单的一关，只需普通的远距离射击就能轻松过关。



mission 2 ブービー？トラップ

限制时间：10：00　/　难度：1

胜利条件：敌全灭

提示：比上一关稍微多了一些敌人，而且多数都在高空上飞行，要善用特殊武装（导弹）的追踪性能可以轻松解决。觉得一个一个轰太慢的话可以长按○对多个敌人发动全体攻击。也是很简单的一关。

mission 3　カウントダウン



限制时间：10：00　/　难度：3

胜利条件：敌全灭

提示：场地来到了高楼大厦非常密集的城市，敌人多是地面部队，在高空用导弹攻击往往会受到大楼的阻隔，而且一般大楼是打不烂的。难度稍微提高，敌人数量也增加了，要注意保留体力。

mission 4 スペース？フォールド



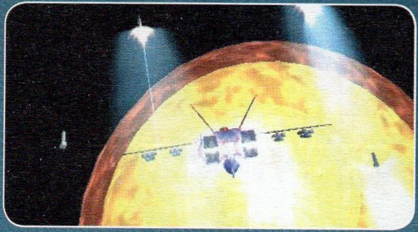
限制时间：10：00　/　难度：2

胜利条件：破坏敌方战舰

提示：首场宇宙战，比上一个任务难度低一级。场地非常广阔，远程全体追踪导弹是快速消灭杂兵的有效手段。机体推荐使用 VF-1D。消灭一定杂兵后战舰就会出现，破坏其前、中、后三部分后

任务完成！

mission 5 ドランス？フォーメーション



限制时间：5：00 / 难度：2

胜利条件：保护己方战舰不被破坏，坚持 5 分钟或敌全灭

提示：同样是宇宙战，虽然要在 5 分钟之内保护战舰不要被破坏，但几乎不用为战舰的安慰担忧。不过要注意敌人的有一种威力高而且爆炸范围极广的导弹（如图），保持距离用追踪导弹攻击还是最有效的手段。

mission 6 アベレーシ？ルーキー





限制时间：10：00 / 难度：4

奖励机师：一条 辉（A 评价或以上）

胜利条件：敌全灭

提示：本关是难度比较高的一关，开头要注意肩上扛这两个大炮的敌人和他们的导弹攻击，类似于上一关但范围略小。后面还有 BOSS 一条 辉出现，无论攻击力还是 AI 都非常难缠，如果机体之前没改过的话一套连击很可能会被秒！相比起跟他近战，还不如继续采用拉开距离放追踪导弹攻击的战术更安全。前面最好蓄满 SP 槽，等他一出来马上给他两次必杀技把他了结。

mission 7 タイタロス？アタック





限制时间：5：00 / 难度：3

奖励机体：monster（推荐机体，虽然不能变身，但火力高，范围攻击准，唯一缺点是动作慢，战斗时要优先解决战舰）

胜利条件：敌全灭，MACROSS 防卫

提示：很轻松，很简单的一关，只能说敌人太逊，全程使用追中导弹完全不需要担心 MACROSS 会遭到攻击。而且也没什么强劲的敌人，非常轻松就能拿到 S 级。

mission 8 バイバイ？マルス



限制时间：10：00 / 难度：3

胜利条件：敌全灭

提示：同样是难度比较高的一关，本关一开



始要搬运 4 个箱子到指定地方，注意可以变成半 MA 形态来搬运会快得多。搬运完成后敌人和 BOSS 就会出现（其实搬运完三个箱子的时候也有一批会出现的）。BOSS 虽然使用的机体难看了点，但实力比较厉害。可以用搬运那段时间积蓄满 SP 槽，然后 BOSS 出现后马上放必杀技削减 BSOSS 大量的体力。



变成半 MA 型搬运很方便，搬运完成后敌人出现。

mission 9 ロンゲスド？バースデー





限制时间：10：00 / 难度：4
奖励机体：VF-1A
胜利条件：敌全灭

提示：本关一开始一条 辉就会作为我方伙伴登场支持，首先要破坏敌方三艘 thuverl salan（也就是出现过很多次的绿色战舰），然后 BOSS 才会出现。毕竟有强力伙伴支持，自己躲在高空放“冷弹”是很惬意的打法。击败 BOSS 后便能顺利过关。后能获得 VF-1A，算比较不错的机体。

mission 10 フラインド？ゲーム
限制时间：5：00 / 难度：3
胜利条件：任务时间结束
提示：指定时间内生存，尽量杀敌就行。

mission 11 ファースト？コノタクト
限制时间：10：00
难度：6
奖励机体：无
胜利条件：敌全灭

提示：相当困难的一关，分两部分，首先是宇宙战，敌人是三艘 thuverl salan 战舰，也有不少杂兵，解决了掉其中两艘后，脱出地点出现，到达脱出地点后进入任务下一部分。当然之前也可以先把外面的敌人全灭掉。

第二部分，是舰内战。难度相当高，敌人火力相当猛，而且喜欢扔手榴弹，范围比较广，Battroid 形态也很难躲开，因此推荐变成 Gerwalk 形态，并且尽量不要贴近地面，然后用导弹攻击。解决一批敌人后 BOSS——リブダイ．クレタニク出现（是个老头）。BOSS 战斗力很高，还会使用 SP 冲刺，距离远，即使 Fighter 形态飞到高空也会被其追上。而且其近身攻击威力也相当可怕。建议本部分开始时尽量保留 SP 槽。然后直接用两个必杀将其搞定。（就以 VF-1D 为例，放必杀的时候要注意距离，尽量拉近距离再使用，这样才能保证对 BOSS 的伤害）



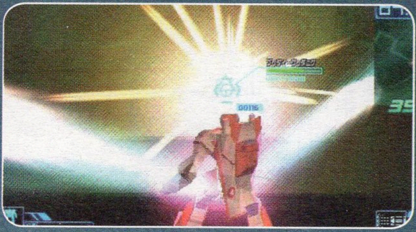
开始的三艘战舰是典型的外强中干角色。



第二部分一开始敌人火力异常可怕



死老头……



你已经死了……

mission 12 ビッグ？エスケープ

限制时间：5：00 / 难度：3

奖励机体：VF-1J 一条机

胜利条件：到达目标地点

提示：本关要在 5 分钟内到达指定脱出地点，开始的时候脱出地点会被大门挡住，要消灭掉一部分敌人后 BOSS 出现，然后将 BOSS 击破才大门才会打开。注意 BOSS 出现后画面没有提示，而且同屏出现敌人数量极多，不容易发现 BOSS。本关杂兵数非常多（总数 201+)，在地上用机枪扫会比用导弹轰快得多。



BOSS 就是前面那台 NJD-GER，认准了轰他。



突然使出的巨型光束，同伴瞬间粉身碎骨…



本关结束后奖励的 VF-1J 一条机是可以用到本章结束的强力机体，别犹豫，尽量强化他吧！

mission 13 ブルー？ウインド



限制时间：10：00 / 难度：5

胜利条件：敌全灭

提示：虽然等级是 5 级但关卡实际难度远没前面两关高，杂兵中出现一种会发射光速的 MA，绿色战舰有三艘，击破他们后 BOSS 出现，是两台 GLAVG，当然已经没有 MISSION 8 的难了。轻松解决他们后任务完成！



很美，再放一张图 ^_^

mission 14 ガンフー？タンデイ



限制时间：10：00 / 难度：6

奖励机体：VF-1J(A) 一条机

胜利条件：敌全灭

提示：本关…的 BGM 是超经典的《小白竜シャオバロン》，玩过早期出在 FC 上的超时空要塞的玩家应该不会陌生吧。说回正题，本关还算比较简单，BOSS 有两个，其中红色那台首次登场，登场画面看上去很巨型，实际体型和杂兵差不多，只要拉开距离就基本不用担心。

又见面了…



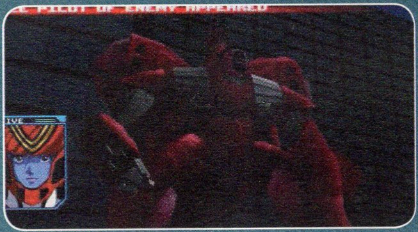
你有那么巨型吗…

mission 15 バイン？サラタ

限制时间：10：00 / 难度：7

胜利条件：敌全灭

提示：本关分两部分，第一部分是高空战，和环境和宇宙差不多，对付几艘战舰，没什么特别要注意的。



第二部分场地是城市，BOSS 是上一关出现的红色机体。

mission 16 バースト？ポイント



限制时间：10：00 / 难度：5

奖励机师：柿崎速雄（A 级评价以上）

胜利条件：敌全灭

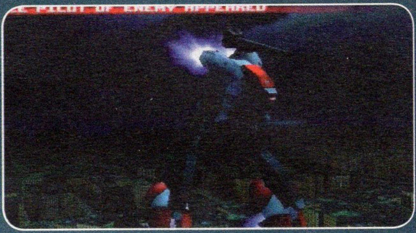
提示：来到了夜间的城市（风景很不错），敌全灭就是。BOSS 又是カムジン．クラーヴシエラ…估计出镜率最高的就是这家伙了。

mission 17 ドロツプ？アウト

限制时间：10：00 / 难度：6

胜利条件：敌全灭

提示：本任务分两部分，第二部分同样来到夜间城市，地面部队是排好队出来被轰炸的，至于BOSS…カムジン．クラーヴシエラ，怎么还是你…



mission 18 バイーシン？ロード



限制时间：10:00 / 难度：5

胜利条件：敌全灭

提示：照常打吧…

mission 19 爱は流れる



限制时间：10:00 / 难度：7

奖励机体：VF-1S(F) 一条机

胜利条件：敌全灭

提示：照旧照旧…

mission 20 爱？おほえていますか

限制时间：10：00 / 难度：8

奖励机体：VF-1J、VF-1S

胜利条件：击败 BOSS

提示：终于来到最后一关了，两个部分，第一部分是宇宙战这个照旧打。第二部分是 BOSS 战，BOSS 的攻击范围很大，而且拥有类似力场之类的防护罩，所以要尽量避免近战。周围还有很多杂兵，所以出战前最起码要升慢防御、HP、射程等，雷达也适当升一下，由于血厚，杂兵打不了多少血。假如不幸被 BOSS 的旋转触手打中记得马上防御，有

足够的时间挡住后续攻击的 。









一定要注意 BOSS 的攻击范围。

敌势力任务攻略

コンバット？トレーニング
限制时间：10：00 / 难度：3
胜利条件：敌全灭

提示：本关作为第一个敌势力关卡就非常刺激，机体是没改过的リガード，驾驶手感差得要命不要说，还要面对 ACE 老头リブダイ？クレタニク！！还好他的实力削弱了不少，リガード的 SP 必杀技又是“格斗コンボ”，正好能对喜欢冲到你前面施暴的老头还以漂亮的反击！！

サプライ？ブロック
限制时间：10：00 / 难度：2
奖励机体：グラージ
胜利条件：破坏箱子再全灭敌人

提示：任务开始要先把场地里的箱子破坏，记住，是破坏！虽然他们能够搬起来，但根本没地方回收。全部破坏后任务条件改变为“敌全灭”！要善用リガード又搭载的反应弹来消灭敌人。

スカイルリーダー
限制时间：5：00 / 难度：4
胜利条件：规定时间内生存或敌全灭

提示：本关虽然是生存关卡，但实际上只要击败后面出现的ロイ？フォツカー驾驶的 VF15-RF 和一条辉驾驶的 VF-1J（HI）便能过关。但要凭リガード在他们两个的攻击之下生存到时间结束实在不划算（估计还剩下 3 分钟），还不如老老实实地把他们打沉，毕竟他们的实力不算高，还有カムジン？クラージ的支援，解决他们应该不是问题。

バーミリオン？スコードオン
限制时间：10：00 / 难度：6
奖励机体：ヌージャデル？ガイ
胜利条件：敌全灭

提示：难度相当可怕的一关，一开始一条辉就出来跟大家打招呼，另外还有两台 VF-1A（MJ）刚开始的时候尽量跑远不要成为他们的攻击目标，同时还要不同用导弹暗算。一条辉很喜欢格斗，一旦被发现了也可以用格斗还击（别小看リガード的格斗能力）。如果 SP 满了一行就更好，直接给他来个超格斗（但要注意被当掉）。老头リブダイ？クレタニク会作为支持角色登场，但不要对他期望过高。本关结束后奖励ヌージ？テルガー，终于有台像样一点的机体了~~~ 虽然你依然是杂兵。

タイト？ロープ
限制时间：5：00 / 难度：5
奖励机体：クマラン？ロー
胜利条件：到达目的地

提示：本关要在限定时间内到达指定地点。首先要从场地中跑到一头的目的地上，然后另外一头出现真正的目的地。上一关奖励的ヌージ？テルガ一正好派上用场，毕竟要用リガード在这么远来回“散步”一次，加上还有 ACE 在，能不能跑完都成问题。第一次到达目的地方时会有 ACE 出现，不过不建议跟他打，毕竟要快速干掉他是没可能的。赶紧跑到目的地完成任务实际得多。

デストロイ？デストロイド
限制时间：10：00 / 难度：7
奖励角色：ガムジン？クラヴシエラ（A 级评价或以上）
胜利条件：敌全灭

提示：难度中等，要小心敌人的反应弹，消灭组后出现的那批 MOSTER 后任务结束。

マクロス？インベイション
限制时间：10：00 / 难度：6
胜利条件：敌全灭
提示：夜间城市战斗，难度颇高的一关，一开始敌人多半是空中部队。ヌージ？テルガー虽然能切换成类似与 MA 形态的飞行状态，但瞄准能力会相应下降，因此要多在飞行和地面模式间切换来实现移动和射击的兼顾。消灭一批敌人后一条辉再次出现。而且实力对现在的我们来说非常高，ヌージ？テルガー的 SP 必杀是超射击，尽量根他拉近距离后使用超射击来削减其大量 HP。

リボルト？ボドルザー
限制时间：10：00 / 难度：8
奖励机体クアドラン？ロー？ミイア机
胜利条件：敌全灭
提示：敌势力最后一关，根正篇的最后一关差不多，首先是宇宙战斗这个没啥好说，只要注意一下 GOLG GANTS CHARTS 这种 MA 就可以了。第二部分是最终 BOSS 战，也是一样要注意距离，ヌージ？テルガー的超射击同样是快速解决 BOSS 的利器！

MACROSS PLUS AD2040 流程攻略

mission 1 トレーニング？バトル
限制时间：10：00 / 难度：3
胜利条件：敌全灭

mission 2 ワイルド？エース
限制时间：10：00 / 难度：3
胜利条件：敌全灭

mission 3 プロジエクト？スーパーノヴァ
限制时间：10：00 / 难度：4
奖励机体：YF-19、YF-21 二选一
胜利条件：敌全灭
提示：1~3 都很简单，乱轰就行…

这里会出现分支，两台机体二选一，然后另外一台则会在后面的关卡作为敌人出现。其实两台的



性能都不错，具体要那一台由就根据自己喜好就行了。以下是两台机体能力对比。



mission 4 フライト？テスト



限制时间：5：00 / 难度：2
胜利条件：到达多个指定地点
提示：4~6 三关都是训练（test）关卡，本关只要按指示飞到指定地方（人偶那里）就行了。

mission 5 コントロール？テスト



限制时间：5：00 / 难度：3
胜利条件：目标破坏，到达指定地点
提示：本关要尽快击破场地的靶子和敌人，然后到达指定地方就行了

mission 6 インファファイト？テスト
限制时间：5：00 / 难度：3
胜利条件：击破大量敌人
提示：这里终于可以测试一下新机体的实力了！敌人数量很多，但很好对付。中间会出现 VF-1J 两次，最后有两台 VF-1J(A)HI，而且会使用反应弹（飞过去会爆炸的那种）火力很猛，要注意保持距离打游击战术。
反应弹攻击非常震撼！



mission 7 イン？サ？スカイ
限制时间：10：00 / 难度：5
胜利条件：击破全部爆击机



提示:爆击机的攻击很华丽，虽然一般情况下不会陷入困境，但往往会被同时被多台机体同时的密集攻击吓一跳。



彩虹，看见彩虹了!

mission 8 イン？サ？ブルー



限制时间：10：00 / 难度：5
胜利条件：击破空母
提示：一共六艘空母，破坏空母不须要像thuverl salan那样分部位破坏。开始的时候出现三艘，击破后再出现三艘，场地有很多杂兵，对锁定会造成严重干扰。必要时可以解除锁定然后飞近空母的时候再锁定空母。

mission 9 サホターシュ？ミッション



限制时间：10：00 / 难度：5
胜利条件：破坏基地，然后全灭敌人
提示:五角大楼非常血厚，因为后面任务条件会改变，所以要先集中火力线打爆五角大楼。

mission 10 バトル？エデン



限制时间：10：00 / 难度：7
胜利条件：击破 YF-19，或 YF-21
提示：单挑关卡（有同伴就是 3P），敌人是 YF-21 或 YF19，反正是没被选上的那一台。虽然是单挑但敌人实力不俗，反应弹攻击往往是最大威胁！机体没改 HP 或防御会很容易被轰死。

mission 11 バーニグ？スノウ



限制时间：10：00 / 难度：6
胜利条件：敌全灭
提示:雪地作战，刚开始是敌人以 REGULT 居多然后还有 1 艘 thuverl salan，打到中段 YF-19 会作为出现支援出现。一起把敌人消灭就行了。

mission 12 ドッグ？ファイト

限制时间：10：00 / 难度：6

胜利条件：敌全灭



提示：本关分两部分，第一部分宇宙战，全都是 YF-1A，很好对付。第二部分要同时面对 YF-19 和 YF-21 两台机体联手，当然，他们的战斗力远没有 MISSION10 那么高，还是很好对付的。而且自己选的那一台地方往往会比较贫血。可以优先将其击坠。

mission 13 天使の歌声





限制时间：10：00

难度：8

奖励机体：之前没选的那一台

胜利条件：击破 MACROSS

提示：同样是分两部分的战斗，第一部分是晚上沙漠战斗，第二部分是夜间的城市，FY-19（或 FY-21）同样会作为出现支援。本部分要破坏 MACROSS，MACROSS 是非常血牛的 BOSS，而且身体要分别破坏 6 个部位。体型巨大但完全不会移动，甚至不用担心他的攻击，整一个巨型的靶子，解决他只是时间问题，什么？还有杂兵，放心，炮火纷飞的年代里他们会悄悄地随风而去的。

MACROSS 7 AD 2045 流程攻略

mission 1 ニュプレリュード

限制时间：10：00 / 难度：1

胜利条件：敌全灭

mission 2 セーフナビゲーション

限制时间：10：00 / 难度：1

胜利条件：敌全灭

mission 3 スピーカーポッド





限制时间：10：00 / 难度：3

胜利条件：敌全灭

提示：本关热気　バサラ以及他的ファイヤーバルキリー首次作为援军参战，但这位《MACROSS 7》男主角没给我们带来强力的火力支持，反而干扰我们的雷达添乱！。所以战斗时要尽可能远离他的机体，而且战斗准备前最好也把雷达性能改到最高，有必要时可以关掉雷达飞到被人附近再锁定。本关 ACE 敌人是台红色 FZ-109F。实力不算强，HP 少的时候会逃跑。

mission 4 スピリットギャル



限制时间：10：00 / 难度：2

奖励机体：VE-17D

胜利条件：敌全灭

提示：场地换到夜晚的城市，热気　バサラ继

续出现，继续干扰雷达…笔者甚至有想先把他轰死的冲动!(如果不是评价要他活着)。

mission 5　スピリチアファーム

限制时间：10:00 / 难度：2

胜利条件：敌全灭

提示：终于不用看见那该死的热気　バサラA了,本关一开始要回收4个箱子,但拿起第一个箱子后第一批敌人马上出现，同时任务完成条件也会改变成敌全灭，ACE敌人FZ-109F，也会跟随第一批敌人出现。不搬运箱子也能完成本任务，但如果想取得高评价还得在消灭全部敌人之前完成搬运工作。



才搬起一个箱子，敌人就出现了。

mission 6 戦う女市长ミリア

限制时间：10：00 / 难度：2

奖励机体：VF-1J ミリア机

胜利条件：敌全灭

提示：全灭敌人就行，热気　バサラ也会作为支持登场，但同让对雷达造成干扰。觉得不爽给他两发导弹也可以(只要不死就不会影响评价)。

mission 7 乙女のジェラシー

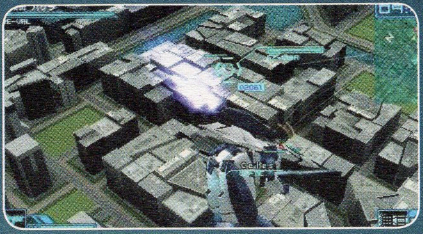
限制时间：10：00 / 难度：3

胜利条件：敌全灭

提示：一开始先把敌人的MOSTER解决掉，热气的热気　バサラ和敌人的部队就会出现，另一台MOSTER作为我方防卫目标也会跟着出现。注意热気バサラ的ファイアーバルキリー会对还是会对我方的雷达进行干扰，因此还是要尽量远离他。战斗进行到中段时《MACROSS 7》女主角会驾驶VF-11C(MFJ)首次出现。RP好的话完成任务后还会看见她殴打男主角……(这就是攻受关系啊…)



女主角首次登场



ファイアーバルキリー一如既往地愚弄我们的雷达装置。

mission 8 热き炎の男たち

限制时间：10：00 / 难度：4

胜利条件：

提示：本关敌方会派出一种新型战舰BARAUTA SHIP，和之前那种绿色的一样，也是要破坏前，中，后三个部分，破坏第一艘战舰后，同时敌方ACE——ギギル和他的FZ-109F出现连同两艘战舰和大量敌人出现，热気　バサラ也会出现“支援”，同样会干扰雷达。(你还来!)要在两艘战舰+大量敌人+BASARA干扰的情况下锁定到ACE真不容易啊。



就不信还锁不到你!

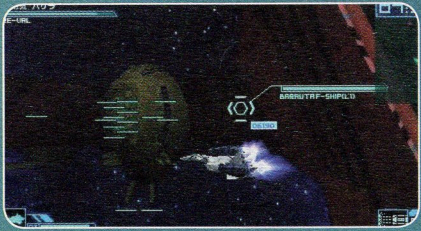
mission 9 惑星ラクスの死闘

限制时间：10：00 / 难度：6

奖励机体：ＶＦ－17Ｓ

胜利条件：敌全灭

提示：场地来到了宇宙，解决了开始的战舰后另外两艘出现，热気　バサラ也会跟着出现，这次终于不干扰我们的雷达啦~~~，本关会出现一艘超巨型的旗舰BARAUTAF-SHIP，一共要破坏五个部位。



还好不像 MACROSS 那样血厚，轻松将其击坠后任务完成。

一个“大”字是对这东西的高度概括…

mission 10 七色の歌エナジー
限制时间：5：00 / 难度：5
胜利条件：敌全灭

提示：女主角一开始便出现，而且开着她自己的机器 MYLENE-VAL，和热気 バサラ一样，是唱歌支持的角色。同时出场的还有一只巨型怪物 GLAVIL，GLAVIL 虽然有力场护体但非常脆弱，单体导弹轰炸之下力场几乎发挥不了作用。但 HP 下降到一定程度后女主角的机体会强制被击破。然后我方支持机体——ファイアーバルキリー和钻石战队的 VF-17D 到达。一起将 GLAVIL 就能完成任务。



无论打得再快，女主角肯定在此香消玉殒…

mission 11 裏切りと少女の涙



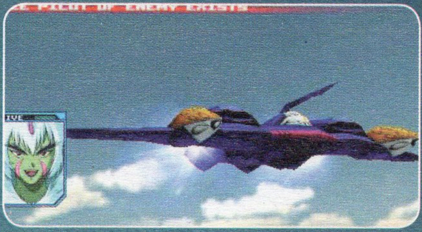


限制时间：10：00 / 难度：5
胜利条件：敌全灭

提示：本关要追击 ACE 敌人ギギル以及他的 F2-109F。本关建议机师装备リフレクション技能(推进器不消耗 BOOST)，消灭挡道的敌人后很快，就能追上ギギル了，将其和周围的敌人消灭就能完成任务。

mission 12 宇宙遺跡のナゾ？
限制时间：10：00 / 难度：6
胜利条件：敌全灭

提示：根第 11 关同一个场地，BOSS 同样是 GLAVIL，还有 ACE ガビル以及他的 ZAUBE RGUERIN。女主角也会出现，虽然在唱歌但她也会对敌人进行攻击。







请注意，图中的ミレーヌ已经背着バサラ使用武力了！



反应弹威力惊人，可怜下面的ガビル…

mission 13 古の亡霊
限制时间：10：00 / 难度：5

奖励机体：VF-17 Sミリア机
胜利条件：敌全灭
提示：陨石上的战斗，击破最后的战舰即可。

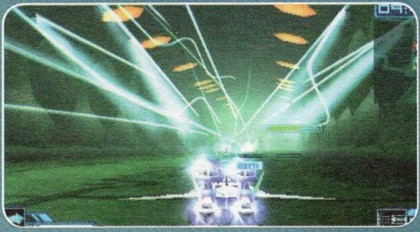
mission 14 不急の急袭
限制时间：10：00 / 难度：5
胜利条件：敌全灭
提示：和上一关差不多，消灭几艘战舰即可。

mission 15 恶梦の突入作战



限制时间：10：00 / 难度：7
胜利条件：敌全灭
提示：本关来到之前上个剧本TEST关卡的峡谷地带，非常多炮灰型敌人，击败最后出现的GLAVIL即可。

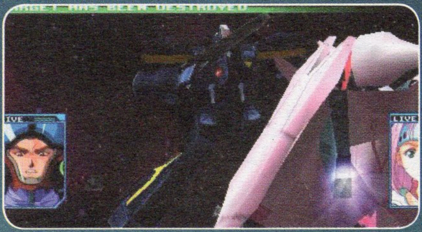
mission 16 野望の第4惑星



限制时间：10：00 / 难度：6
胜利条件：到达指定地点
提示：信道内脱出，信道里有好几扇大门挡着，要消灭出现的敌人才能打开，有几扇门则须要按把手。人物建议装备BOOST消耗无效技能。很快就能通过。



mission 17 ガムリンの叛乱
限制时间：10：00 / 难度：6
胜利条件：敌全灭



提示：普通的宇宙战斗，女主角ミレーヌ会出来唱歌。之前作为援军出现的VF-17D会变成本关的ACE敌人。

mission 18 银河に响く歌声



限制时间：5：00 / 难度：8
奖励机体：ファイヤーバルキリー、ミレーヌバルキリー
胜利条件：敌全灭
提示：本关分三部分，第一部分是普通的宇宙战斗，消灭几艘战舰和敌人就行了。第二部分是雪地战，出现ACE敌人是之前第十二关那两个，ガイル和GLAVIL（有力场的巨型怪物），建议优先集中火力解决ガイル。第三部分是最终BOSS战，《MACROSS 7》几个主角都会出场帮忙。跟MACROSS剧本的最终BOSS一样有力场护体和很多触手，而且攻击范围更广威力更高，即使尽量飞得很远还有可能被打中！所以机体一定要注意强化HP和防御，任务技能建议选用能提高攻击力的。解决它也是时间问题。



攻击范围极广…



スピリチアドリーム

限制时间：10：00 / 难度：8

胜利条件：敌全灭。

提示：难度 8 级的关卡，实际上没那么困难。机体是 FZ-109A，相对于 2009，这里的敌势力一开始的机体已经没那么恶心了。闪光弹和黏胶都派不上什么用场，用导弹轰就是。

ファイアーボンバー

限制时间：5：00 / 难度：8

奖励机体：Fz-109F エルガーゾルン

奖励任务：ギギル（A 级评价以上）

胜利条件：敌全灭

提示：名副其实的 8 级难度关卡。本关要面对 MACROSS 7 的两位歌手主角，虽然ガイル和 GLAVIL 会出来帮忙，但完全不能指望他，一出场就会被唱得连影子都不见了。两位主角的唱歌有效距离是 800，而且要先被他们的子弹打出白色心形才会发挥效果，一旦在有效距离内 HP 会快速下降，然后角色会逃跑（其实记录里算是被击坠的）。想拉开距离攻击，无奈热気 バサラ的回避能力超乎常人。建议先拉开距离或以半 MA 形态飞到高空，先轰死回避能力差的女主角ミレーヌ？ジーナス（我知道这样做很没人性），然后在解决热気バサラ。要中段两位主角唱歌必须使用格斗攻击，但同时必须进入到其有效范围内，所以行动必须快，而且要注意另外一位唱歌，也就是要先轰死女主角的原因。不过他们一旦唱歌被中断之后就马上翻脸开枪狂扫。（他们不是反对暴力的么…）人物技能可以考虑リフレクション，实弹类攻击无效，发动后中断他们唱歌就不用担心实弹攻击，而且能剩下一行 SP 槽来个全弹发射。

MACROSS frontier A.D.2059 流程攻略

クロース.エンカウンター

限制时间：10：00

BGM：射手座☆午后九时 Don’ t be late（歌）

难度：2

追加关卡：ハード.チェイス

奖励机体：无

胜利条件：敌全灭

要点提示：第一关难度还是很小的，而且还有奥兹玛大叔帮忙，可以说就是练习用的。一开始全部都是黄色的小バジュラ杂兵，在消灭 3 波增援后，boss 红色的大バジュラ出现，敌人多以导弹进行攻击，不难回避。





ハード.チェイス

限制时间：10：00

BGM：The Target

难度：3

追加关卡：无

奖励机体：无

胜利条件：敌全灭、防御目标防护



要点提示：本关增加了防护目标（阿尔特 & 兰卡），只要快速消灭杂兵就可以保证他们不受伤害，本关由于不是宇宙地形，所以建议不要变成地面战形态，否则飞行对高速移动的小バジュラ很棘手，多运用高机动状态进行预判攻击效果不错，2 波敌人之后 boss 大バジュラ再度登场，同时米歇尔也登场支持，打法和之前一关一样。

タフ.シミュレーション

限制时间：10：00

BGM：ガウォーク.ストライクス

难度：1

追加关卡：シークレット.ベース
奖励机体：无
胜利条件：敌全灭
要点提示：一开始敌人都是集体出现的，使用SP射击可以很容易解决，其中和我们一样的VF—171移动较快，可以用预判攻击解决，消灭3波敌人后MONSTER出现，一共有3台，由于基本上不会移动，所以很轻松就可以击毙。



シークレット.ベース
限制时间：10：00
BGM：root 2045
难度：1
追加关卡：ニューエアフレーム
奖励机体：无
胜利条件：指定目标地点到达



要点提示：本关虽然是到达指定地点，但是把敌人全部消灭也是可以的，但是由于时间的消耗，取得高评价的机会就会下降，所以要考虑好两者的利弊。敌人都是杂兵机体，没什么威胁，对集中的敌人直接用SP攻击消灭即可，一共4波敌人，最后的MONSTER已就没什么威胁。

ニューエアフレーム
限制时间：5：00
BGM：ブリッツクリーク
难度：2
追加关卡：デーモン.オフィサー
奖励机体：VF—25F
胜利条件：敌全灭
要点提示：本关是测试VF—25性能的关卡，奥兹玛大叔的实力依旧强劲，面对敌人的VF—171和MONSTER就如同切菜一样，当然我们还是要尽快在大叔之前击坠他们，不然评价就没有保证了。消灭杂兵后，阿尔特登场，开始他的移动速度很快，不易命中，但是当他变形成地面战形态并放必杀之后就会好打很多，注意预判就好。过关之后终于可以使用其它机体了。



デーモン.オフィサー
限制时间：5：00
BGM：The Target
难度：5
追加关卡：オン.ユア.マークス、ミス.マクロス
奖励机体：无
胜利条件：敌全灭



要点提示：敌人是S.M.S小队的4架机体，全部是原作中的VF—25，相当的华丽，开始时米歇尔、卢卡和阿尔特登场，这里边最有威胁的莫过于米歇尔了，远程攻击比较火爆，消灭3人中的2人后奥兹玛大叔登场，大叔相当难缠，移动速度快，很难命中，如果这时候大家使用的是VF—25的话（估计都是），最好不要过多使用反应弹，多使用激光来进行攻击即可，因为反应弹没办法预判，不过靠数量来诱使敌人自己犯错误也不失为一种打法，本关难度颇高。

オン.ユア.マークス
限制时间：10：00
BGM：ガウォーク.ストライクス
难度：3
追加关卡：ファースト.アタック
奖励机体：（A评价后驾驶员"ルカ.アンジェローニ"使用可能）
胜利条件：敌全灭

要点提示：又是和バジュラ杂兵较量，敌人依旧是以远程攻击为主，特别是红色的バジュラ会使用威力巨大的光线，一定要小心，不然被碰一下就是 1/4HP。第一波敌人消灭后卢卡登场支援，第二波消灭后米歇尔登场，整体战斗没难度。



ミス.マクロス
限制时间：10：00
BGM：私の彼パイロット
难度：4
追加关卡：EX ミス.マクロス（S 评价后）、プラネット.ダンサー（协力模式）、クラムジー.ウーマン（协力模式）
奖励机体：ファドラン.レア クラン机（驾驶员“クラン.クラン”使用可能）
胜利条件：敌全灭



要点提示：和原作一样，阿尔特在进行考试时突然出现大量バジュラ。战斗 1：30 后就会触发バジュラ出现的情节，之后科兰小队变为我方的援军，敌人是 3 个小バジュラ和 3 个大バジュラ，没什么难度，用反应弹快速消灭即可，唯一需要注意的是和科兰战斗不要损失过多的 HP，否则与バジュラ战斗就很被动了。

ファースト.アタック



限制时间：10：00/10：00
BGM：射手座☆午后九时 Don’t be late（歌）
难度：5
追加关卡：フレンドリー.ファイア
奖励机体：RVF — 25（驾驶员“早已女 アルト”使用可能）
胜利条件：敌全灭 / 指定目标地点到达
要点提示：该剧本第一个连续作战任务，我方有卢卡作为友军登场，敌人是大量バジュラ站队，小的没什么威胁，红色的バジュラ皮很厚，可以用反应弹消灭。消灭一定バジュラ部队后，触发卢卡被バジュラ吃掉的剧情，敌人的主舰登场，这时候作战目的变更为到达指定地点，消灭剩余敌兵直接到达指定地点即可。进入内部后面对バジュラ时要小心它们的必杀，有被秒杀的可能，就出卢卡后返回过程中遇到布雷拉（VF — 27），这个劲敌最好用必杀秒掉，否则在狭小的空间内极有可能被杀掉，最后到指定地点即可完成任务，总的来讲本关取得 S 评价不是很难。

フレンドリー.ファイア



限制时间：10：00
BGM：ブリッツクリーク
难度：4
追加关卡：ファステスト.デリバリー、メモリー.オブ.グローバル
奖励机体：VF — 25G
胜利条件：敌全灭
要点提示：本关要面对数量众多的バジュラ，科兰会作为友军登场，战法依旧和以前一样，消灭大批バジュラ后布雷拉（VF — 27）登场，之后米歇尔和阿尔特也会作为援军登场，有技术的玩家可以和其较量一下飞行状态下的实力，推荐直接用必杀秒掉就可以了。

ファステスト.デリバリー
限制时间：10：00
BGM：ガウォーク.ストライクス
难度：5
追加关卡：マザーズ.ララバイ
奖励机体：（获得 S 评价后驾驶员“ミハエル.ブラン”使用可能）

胜利条件：防御目标防护、敌全灭

要点提示：本关最难的地方莫过于是要防护战舰了，敌人的数量之多难以形容，每次都是成群结队的出现，由于不是バジュラ，所以回避都不是



很高，建议用可以范围攻击的武器进行攻击，因为敌人的HP都不是很多，最后只要注意快速击破就好了。

メモリー.オブ.グローバル
限制时间：10：00/5：00
BGM：root 2045
难度：6
追加关卡：无
奖励机体：无
胜利条件：指定目标破坏/敌全灭



要点提示:本关又是一个连续作战关卡，开始要消灭大量バジュラ的茧，每批茧都有一个大バジュラ保护，每消灭一批就会出现数个小型バジュラ，都是一炮一个，全部消灭之后到指定地点进入下一阶段。这里要和布雷拉（VF—27）进行较量，阿尔特也会作为友军登场，老规矩，一个必杀解决，本关S评价达成也比较简单。

マザーズ.ララバイ
限制时间：10：00/5：00
BGM：射手座☆午后九时 Don' t be late（歌）
难度：7
追加关卡：ならすもの（敌势力关卡）、コンバット.マシン（协力模式）、ネクフスト.クイーン（协力模式）
奖励机体：VF—25S、VF-171EX（S评价限定）
（驾驶员“オズマ.リー”使用可能、S评价后“クラン.クラン（マイクローン）”使用可能）

胜利条件：敌战舰击沉/女王バジュラ击破



要点提示：本关要和バジュラ的战舰进行交战，阿尔特也作为友军登场，首先是数量众多的バジュラ，到现在的大家应该不会为它们而头疼了吧，快速消灭后用反应弹消灭バジュラ的战舰，之后要面对バジュラ的主舰，这里要按照提示击破大量战舰上的炮台，最后才可以攻击主炮，而且主炮必须要攻击内部才可使其受到伤害，最后将其击破并到指定地点即可。第二阶段是击破女王バジュラ，阿尔特和布雷拉都会作为援军登场，玩家不要冲得过猛，毕竟反应但还是比较远的，不然到小范围里就不好回避了，杂兵不必全部消除，专心攻击女王即可了，女王有防护立场，要先破坏后才可以对其造成伤害，打败之后边境路线结束。

很明显这游戏的此路线缩水了。

敌势力关卡“ならすもの”



限制时间：10：00
BGM：プリッツクリーク
难度：8
追加关卡：统合军 2059
奖励机体：无
胜利条件：敌全灭

要点提示：很有特色的敌势力关卡，要求我方控制一个バジュラ来消灭敌人。开始是科兰小队，没难度，多用导弹攻击即可；之后难缠的S.M.S小队再次登场，一定要多用导弹（僚机也要选择导弹）消灭大叔，要小心米歇尔的狙击，奥兹玛死后剩下的3人就比较好消灭了；最后布雷拉再度登场，我方还是使用射击，但是这次要小心他的必杀。（胜利后我们从新认识到了バジュラ导弹的可怕）

敌势力关卡“统合军 2059”

限制时间：10：00
BGM：ライオン（歌）
难度：8
追加关卡：无
奖励机体：无
胜利条件：敌全灭



要点提示：本关明显和敌势力的第一关相差甚远，的 VF — 171 除了皮稍厚外没有任何特点，阿尔特的射手座 1 号也只不过是装上王牌变了颜色的 VF — 171，即使回避性能较高也是不用害怕的，用バジュラ的导弹可以很轻松的命中。唯一的难点恐怕就是最后的 BATTLE — F 了，和女王バジュラ一样有立场保护，而且立场恢复速度极快，用バジュラ的必杀伤害不错，但是要小心近距离攻击之后敌人的无数发导弹的攻击，一定要及时变回飞行状态快速逃脱，只要两个必杀就可以将其消灭了。

全路线普通关卡结束。

EX关卡攻略

MACROSS AD2009 EX 关卡攻略

EX ロンゲスト？バースデー
开启条件：ロンゲスト？バースデー S 级评价
限制时间：10：00
难度：8
胜利条件：敌全灭
奖励机体：VF-1A(F) スーパーバルキリー 一条机
指定机师：柿崎速雄（技能：最后的晚餐）
指定机体：VF-1A
指定通讯员：早濑未沙

提示：作为 EX 关卡，本关的难度是在很对不起 EX 这个称号，笔者第一次玩就拿了 SS 称号。机体继续使用 VF-1J 一条机就可以，打发上没什么特别要注意的，要想速杀 ACE 的话本关限定人物柿崎速雄的技能“最后的晚餐”（核爆）正好能发挥超常的作用，只要保证在 2000 之内，boss 必死无疑。

EX パイン？サラダ
开启条件：パイン？サラダ S 级评价
限制时间：10:00
难度：8
奖励机体:VF-1S バルキリー フォツカー机（S 级以上）
胜利条件：敌全灭
指定机师:ロイ？フォツカー（第一部分）、マクシミリアン？ジーナス（第二部分）
指定机体:VF-1S フォツカー（第一部分）、VF-1A マックス机（第二部分）

提示：本关是非常特别的 EX 关卡，分两部分，但两部分使用的人物和机体都是不同的，第一部分是ロイ？フォツカー驾驶 VF-1S フォツカー机，第二部分是マクシミリアン？ジーナス，驾驶性能差了一截的 VF-1A マックス机，因为两者的 SP 必杀技是不相同的，没有留意这一点的人很可能会在第二部分一开始冲到 BOSS 面前来个超射击结果发动了没有无敌时间的分身，然后被 boss 狠揍一顿（好吧，我承认我一开始也中招了…）

第一部分空中战没什么好说，敌人火力比较密集而已，还是比较容易过的。但到了第二部分，BOSS ミリア和其它两个杂兵的火力极猛，ミリア的近战和制远都非常可怕。还好マックス也不是吃素的，对付她最有效的方法就是用マックス的时间静止技能，消耗六格 SP，上一关一定要先蓄满。城市场地里障碍物多，使用导弹很难命中 BOSS，还是用格斗更有效，尽量拉近距离发动时间静止，结束前解决 BOSS 也不是问题，迅速击破 ACE 的条件也达成了。但如果时间结束还没能击败 BOSS，很可能遭到其可怕的反击（比如 SP 超格斗）。剩下的火力虽然不弱，但只要稳打稳就能轻松过关。

MACROSS PLUS AD2040 EX关卡攻略

EX ドッグ？ファイト
开启条件：ドッグ？ファイト S 级评价
限制时间：10：00
难度：8
胜利条件：敌全灭
指定机师：イサム？タイソン
指定机体：VF-19

提示：本关分两部分，第一部分场地是宇宙空间，敌人除了感觉上多了点，导弹稍微密集了点之外就没有特别的了。第二部分是单挑，对付 VF-21，更简单，开始马上锁定锁定，然后拉进距离 L+△ 冲刺接近后马上使用 SP 超射击。SS 评价入手…

EX 天使の歌声
开启条件：mission 13 天使の歌声 S 级评价。
难度：8
限制时间：10：00
胜利条件：击破 MACROSS
指定机体：VF-21
驾驶员技能：觉醒（消耗六个 SP 槽，马上装满弹药，并且一定时间里射击攻击反射，实弹无效）
攻略：

本关分两部分，敌人配置跟原来一关差不多，但速度大幅度加快了。特别是第一部分的GHOST，速度超乎想象，YF-21光束枪射速完全不能跟上。既然速度无法跟上就得用反应弹进行包围。同时SP应该在之前尽量保留下来，建议使用SP必杀来解决BOSS，boss一出先就拉近距离，同时要变成半MA形态（因为容易调整方向），距离到1000~2000左右最为合适。发动两次就能削减BOSS接近一半体力。只要在中几个反应弹或者等SP满一行之后再给他一次SP撞击就能解决掉。

第二部分是MACROSS，跟之前面对的实力大幅提升，VF-21所具有的力场能有效挡住BOSS一下攻击。战斗时要注意变成半MA形态，可能有人会问为什么不变成MA形态，因为这个形态下机动性是最高的，MA速度快，但回避能力差，BOOST槽消耗快。相反半MA形态能够边射击边按推进还能有效躲开几乎所有MACROSS的攻击。只要这样采取稳打稳，无伤解决BOSS都不成问题。最后要注意，MACROSS也会发动一种唱歌技能，这时候HP上面会出现一个橙色的心形，而且方向操作会全调过来，所以要注意这一点来控制移动。



BOSS的脚部会放出大量追尾导弹，要尽早破坏。

MACROSS AD2045 EX关卡攻略

EX乙女のシエラシー

开启条件：乙女のシエラシー S级评价

限制时间：10：00

难度：7

奖励人物：ミリア？ファリーナ？ジーナス（S级评价）

胜利条件：敌全灭

指定人物：ミレーヌ

指定机体：VF-1J ミリア机

提示：本关是使用女主角ミレーヌ，机体是VF-1J ミリア机。同样难度不高，但敌人比较多，要防卫目标不被破坏就相对有点困难了。要善用VF-1J ミリア机的连射反应弹和SP导弹来清除敌人，尽量不要里防卫目标太远，敌人围上来的时候也可以用SP超格斗来快速清理杂兵。只要防卫目标不被破坏，S级评价很容易入手。

EX悪梦の突入作戦

开启条件：悪梦の突入作戦 S级评价

限制时间：10：00

难度：8

胜利条件：敌全灭

指定机师：マクシミリアン？ジーナス

指定机体：VF-22S マックス机

提示：机体性能和VF21非常相似，不过SP必杀技是超射击。人物技能是时间停止，但没必要使用（超射击两次能秒掉BOSS还是件停止来干嘛）。场地是非常狭隘的峡谷地带，敌人多而脆，机枪扫射绝对比用导弹快很多。BOSS跟随第三批敌人出现，有力场的大怪物GLAVIL，正如上面所说，一出现就给他两个SP超射击，再用机枪扫死其它喽啰。SS评价入手…

MACROSS FRONTIER AD2059 EX 关卡攻略

EX ミス？マクロス

开启条件：ミス？マクロス S级评价

限制时间：10：00

难度：8

胜利条件：敌全灭

指定机师：クラン？クラン

指定机体：クアドラン？レア

提示：本关有是很考验RP的一关，一开始是3 VS 3，而且我方占了绝对的劣势，クラン？クラン的クアドラン？レア性能也不怎么好，RP差同伴会很迅速地被消灭，然后自己被慢慢虐死。一开始建议要先锁定早乙女，距离尽量要拉到2000以内用导弹轰到其死，然后在慢慢解决另外两个，建议用SP超射击轰死血多的那个当然，距离也不好超过2000。消灭开始那三个敌人后，BAJIRA，也就是恶心的虫子出现，同样要优先击破L型，剩下的S型就可以用格斗击破来赚取分数。

EX フレンドリー ファイア

开启条件：フレンドリー ファイア获得S级评价。

难度：8

限制时间：10：00

胜利条件：敌全灭

指定机体：VF-25G

指定驾机师：ミハエル？ブラン

难点：1，本关敌人速度极快，攻击难以命中，而且攻击力高，红色追踪导弹异常密集难躲，光束枪威力可怕，而且还会预判；

2，敌人会使用SP必杀技超射击，直接命中几乎秒杀；

3，我方伙伴早乙女アルト被默认成敌人，雷达经常受其干扰，有时候甚至出现内控；

4，机体无法改造，人物技能无法切换，角色能力锁定最初值（EX关卡普遍问题）；

5，机体没有反应弹，包围效果欠佳，SP必杀为超射击，速度满难以命中敌人；

6，ACE敌人布雷拉以及其VF-27非常难缠（不然也不会有这么多人想要VF-27了）。

7，SP必杀超射击难以命中敌人。

我方优势：1，机体搭配スナイパーライフル（“口”键武器）威力极高，几乎能秒杀本关所有杂兵，是单体导弹之外的第二主力武器；

2，还是因为早乙女アルト的存在，虽然干扰雷达，但同时也帮忙吸引火力（不过死掉还是会影响评价）；

3，人物技能“千里眼”，有利益锁定L类敌人。

要点：1，敌人配置里杂兵有两种，一种是BAJURA（L），一种是BAJURA（S），L要优先解决掉。建议用单体连发导弹来进行各个击破；

2，连发导弹的SP攻击（L+○）在距离3000以内有很不错的命中率，而且是全体攻击；

3，必要时候要发动SP攻击来保命。

攻略：难度极高的一关，一般情况下用半MA形态作战。敌人配置里杂兵有两种，一种是BAJURA（L），一种是BAJURA（S），其中L是必须优先解决的，难点一中提到的主要指这种敌人。对付L的时候，注意要敌人保持最起码1500以上的距离（尽可能远但不要超过5000），同时还要注意不能被敌人前后包抄，如果出现这种情况要马上放弃攻击变MA模式逃跑！拉远距离会有两个好处：1，易于回避敌人追踪导弹，距离小于2000敌人的导弹会变得非常恐怖；2スナイパーライフル有时会更容易预判敌人。先锁定L，然后连发导弹轰到其死为之，再用同样方法把L各个击破。剩下的S就不足为惧了，这时候可以勇敢地走到1000距离以内进行攻击。

杂兵会分三批出现，其中第三批相信是最难缠的，因为其出现位置恶心，所以要先解除锁定跑到合适的位置再进行反击。

BOSS布雷拉和VF-27，对付他没有特别有效的方法，找准时机的话给他一个SP超射击就能解决，不行的话也只能用追踪导弹慢慢磨…

报纸兄确实很麻烦，最麻烦的就是会溜。变为高机动形态后用SP冲刺接近，撞到他的机体后立即0距离SPA，中的时间稍长点就扑街了，有时会擦伤，之后很麻烦。



方法只能说这么多，能否过关就得看各位ACE啦！该死的红色虫子绝对要优先击破。

EXTRA关卡攻略

海と风と
限制时间：10：00
难度：4
奖励机体：SV-51α、SV-51γ ノーラ机（A评价以上）
胜利条件：敌全灭
提示：EXTRA第一关，很简单，敌人都是SV-51X，飞机来的，ACE有两位，其中ノーラ？ポリヤンスキー会使用核爆，一定要小心。

苍き死闘
限制时间：10：00
难度：5
奖励机体：SV-51γ イワノフ机
胜利条件：敌全灭
提示：EXTRA第二关，同样很简单，ACE敌人也不是什么厉害的角色。注意我方要保护的几艘战舰比较脆弱，要取得到评价必须要快。

ドッグファイター
限制时间：20：00
难度：7
奖励机体：VF-0S フェニックス フォッカー机
胜利条件：敌全灭
提示：第一个20分钟关卡，场地是高空，面对的敌人是MACROSS系列所有主角和重要角色。既然时间给出了20分钟，做持久战的准备也是必须的了。机体的HP防御这些能改满就尽量改满吧。

戦士の戦い
限制时间：20：00
难度：7
胜利条件：敌全灭
提示：第二个20分钟关卡，这次要面对历代的所有种类的敌人，同样要做好持久战的准备，最后出现的是几个剧本的最终BOSS。

ヤック？テカルチャー
限制时间：10：00
难度：4
胜利条件：敌全灭
提示：本关敌人非常非常多，而且非常非常垃圾。这大概也就是时间没有给足二十分钟的原因吧，机体最搞选择有高攻击力机枪的，有VF27的话更方便，无论是机枪扫还是加速用格斗都能非常快完成任务。要小心最后同样也是成群出现的GLAVIL。

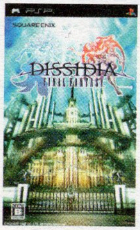
マクロス地狱
限制时间：10：00
难度：5
奖励机体：マクロス
胜利条件：敌全灭
提示：很夸张的一关，一共有四台巨型战舰。macross两台和BATTLE两台，名副其实的MACROSS地狱。还好不需要分部位破坏，击破他们的力场攻击就行了，MACROSS的导弹看上去多但很难打中，所以难度不高。

シャイアント？エネミー
限制时间：10：00
难度：5
胜利条件：敌全灭
提示：本关要击败历代的最终BOSS，而且是成群出现的最终BOSS，包括macross…由于BOSS都有力场，所以最好也是选用有高攻击力机枪的机体，SP必杀技最好是超射击或全弹发射之类。同样还是要做好持久战的准备

マクロスエースフロンテイア
限制时间：20：00
难度：8
胜利条件：敌全灭
提示：本关…整个游戏所有敌人都要打个遍，不分主角还是敌势力，包括每个角色他们用过的机体都要打。持久战在所难免。不过能打到这关的各位玩家，该用怎么打应该心里有数了吧。

《最终幻想-纷争》主线流程攻略

中文名：纷争：最终幻想		ISO容量：1.05G
原名：Dissidia : Final Fantasy（20th Anniversary Limited Pack）		
评分 9.8	厂商：SQUARE-ENIX	游戏类型：动作游戏
	发行日期：2008.12.18	版本：日版
	系统版本：5.00-M33	年龄：全年龄阶段
	官方网站：http://www.square-enix.co.jp/dissidia/	



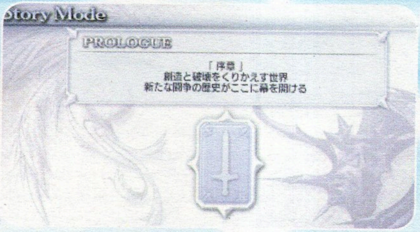
游戏简介：

日本 SQUARE ENIX（史克威尔艾尼克斯互动科技有限公司）制作发行，预定 2008 年冬季发售。由 PSP 掌机独占的动作游戏大作：《纷争：最终幻想》（Dissidia : Final Fantasy），目前本作的官方网站已正式开通，并且放出了多段宣传视频和最新画面，供各位玩家参考。同时本作也是该社为纪念《最终幻想》（Final Fantasy）这一品牌推出 20 周年，而特别开发的纪念作品。集合历代《最终幻想》角色于一堂，展开跨作品的超时空大对决，让新老玩家们都能找到那份久违的感动。

序章，在这里我首先说一下，个人是比较推荐用十字键操作的而且纷争的战斗有时候打起来难免会有些手忙脚乱，所以在熟悉之前应该稍微记忆一下所控制角色的招数。就我目前的进度来看，主线剧情在打通序章以后进入正式篇章，分别对应 FF1!10 的 10 名角色进行攻略，也就是说在对应篇章里面会对应角色。

所以基本每个角色大家都会体验到，在打通剧情的联机战中可以靠着之前累计的经验筛选喜欢的角色。就跟序章相同，每大关都是有 5 个小关组成的。

序章



掌管秩序之神 Cosmos

掌管混沌之神 Chaos

通过从不同的世界召唤来的众多战士们进行着战争。

因为 Cosmos 和 Chaos 拥有同等的力量，斗争在不断的进行着……

大段的 CG 剧情，双方华丽的亮相后，二话不说就开始刀刃相向。虽然是秩序阵营展开的先攻……但是我怎么看也是明显处于劣势－。－而且身为秩序阵营唯一的女性……蒂娜一直被围攻……在 CG 的末尾，两方战士都进行的觉醒做最后一击，然后……

秩序阵营败了……囧

光之战士一个人悲惨的趴在水池中……

均衡被打破了，Chaos 召唤的军团对秩序阵营进行了猛烈的攻击，Cosmos 的战士们一个接一个的倒下，一直持续的战争由 Chaos 的胜利成为了句点。

在这深深的绝望的漩涡之中，生存下来 Cosmos 的战士们，还在追寻着光明……

光之战士慢慢的醒来，忽然听到了 Cosmos 的呼声……

“我败了 T-T”

“Cosmos！”

“世界，交给你保护了……”

光之战士刚要说话，发现背后的不远处有冲天的光芒，他转身走了过去……

破碎的世界 .1

光之战士“Cosmos？是 Cosmos 吗？”

Cosmos“太好了……你没事……”

光之战士“Cosmos，你究竟在哪？还有……这个世界……”

Cosmos“我被强大的混沌之力给轰杀了……我现在很虚弱……这样下去，不论是我还是这个世界，成为黑暗的囚徒，只是时间的问题了”

光之战士“什……你……没有能拯救这个世界的办法吗？”

Cosmos“办法倒是有……你看到挡在你面前的黑色纹章了么？那个是混沌之神 Chaos 的［混沌

之烙印］击毁那个烙印，你前进的道路就会展现出来。”

光之战士“前进的道路吗？Cosmos，这到底是……”

Cosmos“击毁那个烙印是我们抓住希望的第一步……只有击碎了它，新的世界才会开放……但是你会慢慢的走向无尽的黑暗之中”

光之战士“放心吧，Cosmos，不论被击倒多少次，我都不会丧失在我心中的光芒。”

好了，终于开始了，传说中的战棋模式



我稍微了研究了一下，发现还是很有意思的。首先说明一下左上角的 DP，就是那个 01，这个是行动数的数值，你可以超过这个数值移动使其变成负值，但是这样做会在每关结束的评价时候减少你的分数，而且我个人觉得这个对完成度也有影响，这个数值随着你移动而减少，但是如果你在与杂兵战的时候满足了某些特定条件，这个数值是会上涨的。具体条件会在你移动到杂兵身边观察他的时候显示出来，这是第一个小知识，请掌握唷！

走到刻印身边，直接进行烙印击破，不需要战斗，说白了就是移动模式教学……

破碎的世界 .2

Cosmos 对光之战士进行了一番指引后，我们开始第二张地图



首先我们看到了地图上除了烙印多了 2 个奇怪的东西。

第一个头盔就是我们说得杂兵了，移动到身边后进行战斗！然后是攻击模式的教学图！分别说明了圈攻击和方块攻击，以及将敌人打成气绝状态的说明，然后进入的类似整备界面的东西其实是敌人的装备和信息。按圆圈确认后战斗开始。

杂兵战非常简单，熟悉一下基本操作估计大家都应该稍微会玩了。

光之战士发现刚才击倒的敌人是和自己长的一样的家伙……然后 Cosmos 告诉他，那是混沌阵营的特殊生命体，由 Chaos 掌控的无限的士兵，然后简短的交流后，光之战士继续前进。

下面就是另外的奇怪的东西了，其实就是场地上的回复品……很简单我不说了。使用后击破烙印进入下一关

破碎的世界 .3

好吧，这次又多了 2 个奇怪的玩意，地图上的是宝箱，大家都知道从里面可以弄到什么！说一下右上角的指令，这是一个通过方块键使用的命



令，也就是技能……因为不太明确，我姑且认为他是在一个大关卡中只能用一次的东西，如果不对希望大家指正。这个东西的使用方法是接近敌人时候按方块，然后选择，目前这把剑的用处是削弱敌人生命，以后再有此类物品如果不是非常重要我就不解释详细功能了，那么我们继续前进。到达敌人身边，我们发现敌人信息多了点东西，没错，这就是 DP 的取得条件，10 秒内胜利！应该不难吧，那么试试看吧。进入战斗依然是讲解时间，这次说的是屏幕的一些信息，显示取得的 EXP，还有连击数！

轻松取得胜利以后我们在宝箱中取得了一把剑，这里再说明一次，在地图按三角就是进入角色整备界面，因为 1 楼详细说明过了所以不进行讲解。然后装备好武器，我们击破烙印进入下一关。

破碎的世界 .4



进入地图后光之战士发现有 2 个敌人，Cosmos 跑出来讲解，说这种情况如果你靠近就会进入连续战，具体的对应策略还是靠玩家自己考虑！我们移动过去发现 2 个敌人都有 DP 奖励，个

人喜好，我从上面的开始攻略，这次可以使用传说中的 EX 模式了！进入战斗前的讲解就是这个，吃到铃铛会增加 EX 槽，EX 槽满了后可以通过 R 加方块进行发动。在 EX 模式发动中用方块命中后会出现究极技发动提示，按下对应按键进入究极技模式，不同的究极技应该是分别是不同的小游戏模式，光之战士的是按照显示输入对应按键，其他人遇到了以后详细说明。

轻松干掉 2 个敌人击毁烙印，下一关！

破碎的世界 .5



通过宝箱我们入手了一个戒指，然后我把地图技能用在了这关 BOSS 身上

进入战斗时 Cosmos 对光之战士进行了一些嘱咐然后消失了，感觉到 Cosmos 越来越虚弱的光之战士加紧了寻找她的步伐……

终于，光之战士找到了虚弱的 Cosmos

Cosmos:“我被 Chaos 打败了……（我说你这是打算说几遍啊……）掌管混沌的神明 Chaos，他那野蛮狂暴的力量击碎了秩序……世界开始倾斜了”

在其他秩序阵营战士的面前，出现了 Cosmos 的虚像

Cosmos “你们 10 个人是这个世界仅存的最后的希望……我请求你们，阻止世界的崩毁，寻找出失去的光辉……收集 10 道光芒，这个世界将会被拯救，新的希望会诞生。坚信各自心中的理想，寻找各自命运的光芒……”

然后群众纷纷表示问题不大。（洋葱剑士还趁机泡妞！福山润啊福山润！）

Cosmos 看到大家的斗志，安心的化作光去鸟！（这段音乐很激昂，说实话我有点燃了）

序章完结

FF1 篇

光之勇者（ウオーリア　オブライト）CV: 関俊彦

流程：「導かれし光」难度：★★★★★

STAGE 1

击破右侧混沌の烙印

宝箱：戒指パワーリンゲ　二周目为 10PP

敌人	等级	舞台	要点
偽りの勇者	1	秩序の聖域	
うつろいの魔人	2	秩序の聖域	
模倣の義士	2	過去のカオス神殿	10 秒内打出会心一击，DP+1
幽玄の道化	2	闇の世界	10 秒内取得胜利，DP+1，击败后混沌の烙印前方区域解锁



BOSS：嘉兰德（ガーランド）来自 FF Ⅰ LV6　比较简单的一场 BOSS 战，靠近 BOSS 后用空中连斩打至 BREAK 状态，然后用 HP 攻击一招解决。

STAGE 2

击破左侧混沌の烙印

宝箱：铠甲ブロンズアーマー　二周目为 10PP

召唤石：イフリート伊夫里特，被攻击时触发 BRAVE 攻击值 1.5 倍，需要通关后的みやぶる技能在二周目解开特定区域

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの幻想	8	星の体内	全程无伤胜利，DP+1，击败之后宝箱前区域解锁
幽玄の道化	3	秩序の聖域	10 秒内取得胜利，DP+1
たわむれの死神	3	闇の世界	击破后 HP 全恢复前方区域解锁
まやかしの少年	9	秩序の聖域	10 秒内打出会心一击，DP+1，击败后混沌の烙印上方区域解锁
模倣の義士	4	闇の世界	10 秒内将对方打至 BREAK 状态，DP+1



BOSS：萨菲罗斯（セフィロス）来自 FF Ⅶ LV10　萨受是个比较难缠的 BOSS，几乎所有技能都有防御崩坏效果，HP 攻击獄門

发动速度很快，稍不留神就会中招，要多利用周围地形做出特殊移动接近BOSS用连续技进攻。还有个比较无赖的方法就是站在中央的台子上守株待兔，用HP攻击シャイニングウエーブ磨血，等BOSS自己过来时再反击，同时注意EX CORE出现时及时吃掉。

STAGE 3

击破右侧混沌の烙印

宝箱：条件戒指　空中にいる　人物在空中时效果1.2倍 二周目为30PP

召唤石：：イフリート AUTO　攻击敌人至BREAK状态时触发BRAVE值1.5倍

敌人	等级	舞台	要点
見せかけの大樹	5	秩序の聖域	
うつろいの魔人	10	過去のカオス神殿	全程无伤胜利，DP+1，击倒后左侧出现敌人
たわむれの死神	6	過去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1，击败后BOSS前方区域解锁
虚構の英雄	10	アルティミシア城	对手没有取得EX值，DP+1，击败后出现宝箱
うたかたの幻想	11	闇の世界	10秒内追击敌人，DP+1，击败后混沌の烙印前方区域解锁

BOSS：阿尔迪米西娅（アルティミシア）来自FF Ⅷ LV13 ※10秒内将对手打至BREAK状态，DP+1。

这次的BOSS比较麻烦，阿尔迪米西娅宫殿的地形很复杂，BOSS又是远程打击为主，很多情况下视野内根本找不到BOSS的踪迹，只能多依靠锁定来判断，尽量保持EX槽是满的，抓住BOSS破绽后要一次解决战斗，防止BOSS再次逃开。与BOSS站在同一平面上使用HP攻击シャイニングウエーブ远程打击也是个不错的方法。

STAGE 4

击破混沌の烙印

宝箱：剑スラッシャー二周目为50PP

宝箱：戒指ロゼッタ石　二周目为50PP

宝箱：戒指ロゼッタ石　需要通关后的みやぶる技能在二周目解开特定区域

敌人	等级	舞台	要点
かりそめの魔女	12	過去のカオス神殿	10秒内取得胜利，DP+1※经过其身边时强制战斗
見せかけの大樹	7	パンデモニウム	
かしの妖魔	19	秩序の聖域	取得胜利，DP+1
うたかたの幻想	12	クリスタルワーリド	不受HP攻击胜利，D+1，击败后中间区域解锁
たわむれの死神	5	秩序の聖域	全程无伤取得胜利，DP+1
幽玄の道化	6	過去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1



BOSS：皇帝来自FF Ⅱ LV15 本场景地形比较复杂，由于光之勇者的HP攻击シャイニングウエーブ能穿越一切障碍物，可以利用这点隔着墙对BOSS造成有效伤害（打其他BOSS也可以考虑这种战术）。与皇帝战斗时要注意多抢夺EX CORE，不然让BOSS发动EX超杀绝对支配的话，复杂的地形就会成为玩家的噩梦，打断技能或躲避都会受到很大影响。

STAGE 5

击破左侧混沌の烙印

宝箱：条件戒指 地上にいる　人物在地上时效果1.2倍 二周目为10PP

※箱子取得后左、右出现敌人，全部击败后混沌の烙印前方区域解锁

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの魔人	9	パンデモニウム	10秒内将敌人打至BREAK状态，DP+1，击败后下边出现HP全恢复
模倣の暴君	14	過去のカオス神殿	对手没有取得EX值的情况下取得胜利，DP+1
虚構の英雄	8	クリスタルワーリド	
見せかけの大樹	8	闇の世界	
かりそめの魔女	9	パンデモニウム	全程无伤胜利，DP+1
※经过其身边时强制战斗			
まやかしの少年	15	アルティミシア城	10秒内发动EX技能，DP+1

BOSS：嘉兰德（ガーランド）来自FF Ⅰ LV18 比起STAGE1来BOSS增加了很多招式，不过仍然比较容易对付，从空中接近后用连斩抢夺BRAVE值，足够多的时候拉开距离用HP攻击シャイニングウエーブ

一击解决。

光之勇者很意外的二周目没有追加强力敌人，可能是原本敌人已经足够强大了吧……

FF2 篇

见果てぬ梦

流程：★★

FFII 费里奥尼尔フリオニール

难度：★★

STAGE1

通过条件：接触到地图右端的「混沌の烙印」。

宝箱：スピア

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの夢想	1	秩序的圣域	10秒内将敌人打至 BREAK，DP+1
模倣の义士	1	秩序的圣域	打掉此名敌人后棋盘锁定区域解锁
偽りの勇者	2	暗之世界	无
かりそめの獅子	2	暗之世界	10秒内将敌人打至 BREAK，DP+1
见せかけの旅人	2	秩序的圣域	无

STAGE2

通过条件：接触右边的混沌の烙印并打败 BOSS 杰克（FFX）6 级

宝箱：レザーアーマー

召唤石：シヴァ AUTO（2），需要通关后的みやぶる技能解开特定区域。

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
模倣の暴君	4	暗之世界	无
まやかしの少年	1	梦の终わり	10 秒之内打出会心一击，DP+1
うたかたの夢想	4	ガレキの塔	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1
虚构的士兵	4	暗之世界	无
幽玄的少女	1	暗之世界	10 秒之内获胜，DP+1
虚构的英雄	2	暗之世界	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1

STAGE3

通过条件：接触左边的混沌の烙印并打败 BOSS 阿尔迪米西娅 9 级。

地图配置：

●エーテル宝箱：495GIL

●稀有宝箱：

打到见せかけの大树之后获得スコーヒオソ

●召唤石：シヴァ AUTO

敌人配置

敌人	等级	舞台	要点
幽玄的少女	2	暗の世界	不受到任何攻击胜利，DP+1
うつろいの魔人	6	暗の世界	10 秒内将敌人打至 BREAK，DP+1 打倒此人
后棋盘锁定区域解锁			
かりそめの獅子	6	アルティミシア城	不受到任何攻击胜利，DP+1
模倣の暴君	7	梦の终わり	10 秒之内获胜，DP+1
见せかけの大树	15	秩序的圣域	战斗胜利 DP+1，敌人非常强不建议 1 周目挑战

STAGE4

通过条件：接触右边的混沌の烙印。

●宝箱：苦无●稀有宝箱：ロゼツタ石，需要通关后的みやぶる技能解开特定区域。

三周目“稀有宝箱”开启后追加宝箱物品ベルガモツト

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
偽りの勇者	8	次元城	10 秒之内打出会心一击，DP+1
まやかしの少年	3	秩序的圣域	10 秒内胜利，DP+1
偽りの猛者	3	アルティミシア城	不受到任何攻击胜利，DP+1
たわむれの死神	9	次元城	对战中从对手那里取得 EX コア，DP+1
模倣の暴君	9	暗の世界	
模倣の暴君（二周目）	24	秩序的圣域	战斗胜利，DP+2

STAGE5

通过条件：接触右边的混沌の烙印并战胜 BOSS 皇帝（FFII）13 级。

●宝箱：ロゼツタ石

三周目“稀有宝箱”开启后追加宝箱物品ミスリル

敌人配置

敌人	等级	舞台	要点
见せかけの旅人	10	梦の终わり	
偽りの猛者	4	次元城	10 秒以内胜利，DP+1 胜利之后出现药水
たわむれの死神	11	アルティミシア城	不受到任何攻击胜利，DP+1

BOSS 前面解锁			
虚构の士兵	10	暗の世界	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1
胜利之后出现宝箱			
偽りの猛者	7	ガレキの塔	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1
うつろいの魔人	5	バソデニウム	10 秒之内打出会心一击，DP+1
模倣の义士（二周目）	27	バソデニウム	战斗胜利，DP+2

通关后根据全体评价解开一些条件，导致二周目流程不一样。比如获得地图技能みやぶる，可解开特定区域，二周目可取得一些一周目没有取得的稀有宝箱，前面都写出来了。还有强敌出现，以及稀有宝箱出现等条件，促使玩家反复挑战。（二周目的红宝箱都是 30PP, 三周目的都是 60PP）

FF3 篇

少年は誇りを胸に



（情报提供：fuyulksa）

洋葱骑士（オニオンナイト）

CV: 福山润

难度：★★★★

STAGE 1

击破右侧混沌の烙印

宝箱：戒指レッドドロプ

敌人	等级	舞台	要点
まやかしの少年	1	秩序の聖域	
うつろいの騎士	1	秩序の聖域	
まやかしの妖魔	2	パンテモニウム	
うたかたの夢想	1	秩序の聖域	10 秒内将敌人打至 BREAK，DP+1
虚構の兵士	1	パンテモニウム	全程无伤取得胜利，DP+1
偽りの猛者	2	パンテモニウム	当玩家经过其身边时强制战斗

基本技能：LV2 EX コアロックオン 当 EX CORE 出现事可用 L 锁定 需要 CP：10

STAGE 2

击破右侧混沌の烙印

召唤石：リヴァイアサン，需要通关后的みやぶる技能解开特定区域。

※ X：3 Y：4 位置问号为 HP 全恢复

X：7 Y：1 位置问号为宝箱：戒指イエロードロップ LUK+1

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの夢想	6	夢の終わり	不受 HP 攻击取得胜利，DP+1
幽玄の道化	1	夢の終わり	
たわむれの盗賊	7	秩序の聖域	
うつろいの魔人	5	パンテモニウム	10 秒内取得胜利，DP+1
まやかしの妖魔	6	パンテモニウム	10 内将对方打至 BREAK 状态，DP+1

基本技能：LV4 エアダッシュ 需要 CP：10

STAGE 3

击破混沌の烙印

召唤石：フエニックス AUTO。

宝箱：皮の小手

特殊宝箱：剑フルメタルロッド

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの騎士	3	闇の世界	
うつろいの魔人	3	秩序の聖域	全程无伤胜利，DP+1
虚構の兵士	9	パンテモニウム	
模倣の暴君	16	過去のカオス神殿	胜利后，DP+1
まやかしの妖魔	7	過去のカオス神殿	10 秒内取得胜利，DP+1
虚構の英雄	4	夢の終わり	10 秒内 EX 技能发动，DP+1

攻击技能：LV5 HP 攻击技能 ファイガ 需要 CP：40

基本技能：LV7 シャンプカアップ 需要 CP：10

BOSS：本关混沌の烙印前的敌人非常凶猛，LV16 的皇帝，血高 BRAVE 高，远程魔法球发动极快且带有跟踪效果，离近了还会划魔法阵将人吸入，最要命的是 HP 攻击为放出带跟踪效果的巨大光球，移动虽然不是很快，但是跟踪效果很讨厌，过多注意它的话还会被 BOSS 趁机打掉很多 BRAVE，BOSS 的 EX 技能为蓄力时间极长的末日审判，一旦放出来需要向一个方向不停的冲刺方可躲过，可被攻击打断。打这个 BOSS 要注意不要离他太近，多用空中释放的闪电球牵制，BOSS 很聪明，大多数的追击攻击都会闪过去，所以要抓住一切机会并且尽量不要给 BOSS 机会反击，对于我们只有 7、8 级的主角来说，BOSS 基本上可以做到出手就秒……

STAGE 4

触摸右侧石像引发剧情，与 BOSS 蒂娜战斗并胜利，胜利后打碎混沌の烙印。

※ X：6 Y：4 位置问号为宝箱：戒指ロゼッタ石

右下角问号为 HP 全恢复

特殊宝箱：

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの夢想	9	過去のカオス神殿	10秒内取得胜利，DP+1
幽玄の道化	5	秩序の聖域	10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの盗賊	10	星の体内	
まやかしの妖魔	10	パンデモニウム	不受HP攻击胜利，DP+1
偽りの猛者	5	闇の世界	

STAGE 5

击败BOSS 黒闇の云

宝箱：剣ロッド

※ X：4 Y：1位置问号为宝箱 戒指ホワイトドロップ EX吸取量+10%

敌人	等级	舞台	要点
虚構の英雄	8	星の体内	10秒内追击敌人，DP+1，击破后HP恢复前方区域解锁
うつろいの魔人	7	闇の世界	10秒内将敌人打至BREAK状态，DP+1
偽りの猛者	6	パンデモニウム	10秒内取得胜利，DP+1
模倣の暴君	12	秩序の聖域	全程无伤取得胜利，DP+1
たわむれの死神	7	過去のカオス神殿	击破后宝箱方向区域解锁

基本技能：

LV11 オート追撃　自动追击　需要CP：20

オート受け身　被击飞自动受身　需要CP：20

LV12 フリーエアダッツユ　按R+△向敌人方向突进　需要CP：30

BOSS：FF III 黒闇の云 LV15 作为最终BOSS的黑暗之云，其实远远比STAGE3的皇帝简单多了，战斗开始后找机会发动EX状态，利用贤者状态的闪电球对BOSS造成大量BRAVE伤害，运气好的话1个回合就可以秒掉BOSS。



FF4 篇

月影の騎士たち

（情报提供：不动明皇 ）

游戏原名： セシル？バーヴィ

“Cecil Harvey”

（CV：程嶋しブマ）

原作中本是得到暗之力，身为巴隆的飞空艇团“赤之翼”的指挥，但是经常对于国王所下达的一些惨无人道的命令感到不解，于是其决定与这被诅咒的暗之力诀别而克服了各种试练，并获得了“圣骑士”的称号。其剑技异常华丽，并且黑暗光明两种姿态分别擅长地面战与空中战。

难度：★

STAGE1

通过条件：接触到地图右端的「混沌の烙印」。

宝箱：暗黒の剣

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの騎士	1	秩序の聖域	
かりそめの獅子	1	秩序の聖域	
たわむれの盗賊	1	過去のカオス神殿	10秒之内打出会心一击，DP+1
虚構の兵士	1	過去のカオス神殿	全程不受伤害并获得胜利，DP+1

STAGE2

通过条件：接触到地图右下端的「混沌の烙印」。

宝箱：暗黒の鎧

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの魔人	3	闇の世界	10秒内取得胜利，DP+1
幽玄の少女	1	秩序の聖域	
模倣の義士	1	過去のカオス神殿	10秒以内将对手打致ブレイクBREAK状态，DP+1
たわむれの盗賊	1	秩序の聖域	不受到HP攻击并取得胜利，DP+1
まやかしの少年	3	闇の世界	

STAGE3

通过条件：接触右上边的混沌の烙印并打败BOSS艾克斯迪斯（FF V）

宝箱：暗黒の盾

召唤石：カーバンクル AUTO

紫色药瓶：HP30%回复道具的补给，没使用则不能取得。

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
まやかしの少年	5	秩序の聖域	打倒后解锁锁定区域

かりそめの獅子	1	星の体内	全程不受伤害并获得胜利，DP+1
まやかしの妖魔	1	闇の世界	10秒内取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	4	過去のカオス神殿	10秒内发动EX技，DP+1；击倒后金色宝箱右边出现HP全补的药瓶
うたかたの夢想	5	過去のカオス神殿	10秒之内打出会心一击，DP+1

STAGE4

通过条件：接触到地图右下端的「混沌の烙印」。

宝箱：暗黒の兜 ツノガイの鎧

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
虚構の兵士	7	秩序の聖域	10秒内取得胜利，DP+1
幽玄の少女	2	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイクBREAK状态，DP+1
かりそめの魔女	2	パンデモニウム	全程不受伤害并获得胜利，DP+1
虚構の英雄	15	過去のカオス神殿	战斗胜利，DP+1
うつろいの魔人	8	ガレキの塔	

STAGE5

通过条件：接触右边的混沌の烙印并打败BOSS高贝茨（FF IV）

宝箱：ガードリング

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
模倣の義士	3	月の渓谷	击倒模倣の義士和まやかしの妖魔后解锁锁定区域
まやかしの妖魔	3	パンデモニウム	全程不受伤害并获得胜利，DP+1
うたかたの夢想	9	過去のカオス神殿	打倒后出现宝箱，里面是ロゼッタ石
かりそめの魔女	9	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイクBREAK状态，DP+1；打倒后解锁锁定区域
うつろいの騎士	3	秩序の聖域	10秒内取得胜利，DP+1
ゴルベーザ	12	月の渓谷	

FF5 篇

旅と勇気と相棒と



巴兹（バッツ）

CV：保志总一郎

难度：★★★★

STAGE1

通过条件：接触到地图右端的「混沌の烙印」。

宝箱：ブロンズバングル

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
见せかけの旅人	1	秩序的圣域	
虚构的士兵	2	暗之世界	打掉此名敌人后棋盘锁定区域解锁
幽玄的少女	2	秩序的圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
幽玄的道化	1	暗之世界	
见せかけの大树	2	秩序的圣域	10秒以内胜利，DP+1

攻击技能

ブレイブ攻击 LV5 クライムバレル耗费CP 35

基本技能：スピードアップ LV7 耗费CP 20

STAGE2

通过条件：接触棋盘左上的「混沌の烙印」。

宝箱：740GIL

召唤石：リヴァイアサン，需要通关后的みやぶる技能解开特定区域。

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
まやかしの妖魔	1	ガレキの塔	
かりそめの獅子	5	秩序的圣域	在没有受到HP攻击的情况下获胜，DP+1
偽りの猛者	1	ガレキの塔	
见せかけの大树	6	ガレキの塔	10秒之内发动EXバースト技，DP+1
幽玄的少女	5	暗之世界	
虚构的英雄	2	暗之世界	10秒之内发动EXバースト技，DP+1

STAGE3

通过条件：接触右边的混沌の烙印并打败BOSS高贝兹（FFIV）。

地图配置：

●エーテル

●稀有宝箱：シエルシールド，打败LV16的たわむ

れの死神才可拿到，需要通关后的みやぶる技能解开特定区域。

●召唤石：リヴァイアサン AUTO

敌人配置

敌人	等级	舞台	要点
かりそめの獅子	3	暗の世界	10 秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
虚构の士兵	3	月の溪谷	10 秒内胜利，DP+1
幽玄の道化	7	月の溪谷	不受到任何攻击胜利，DP+1
见せかけの大树	8	暗の世界	10 秒之内打出会心一击，DP+1 。此外打败它会出现宝箱，里面是ロゼッタ石。
模倣の义士	8	秩序の圣域	
たわむれの死神	16	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1。
打败后左侧有ポーション出现。			

二周目追加敌人：见せかけの大树，LV26，秩序的圣域，战斗胜利 DP+2

BOSS：高贝兹，等级 10。难度不大，拉开距离躲避他的攻击后用 LV5 时学会的攻击技能フライムバレル并追击消减他的ブレイブ，追击时注意按 X 躲避他回避后的反击。ブレイク之后一个旋风斩搞定。

基本技能：LV12 フリーエアダッシュ CP 30

STAGE4

通过条件：接触右边的混沌の烙印。

●宝箱：バックラー

●稀有宝箱：ロゼッタ石，需要通关后的みやぶる技能解开特定区域。

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
模倣の义士	8	月の溪谷	
まやかしの妖魔	4	アルティミシア城	10 秒内胜利，DP+1
见せかけの大树	10	ガレキの塔	不受到任何攻击胜利，DP+1
幽玄の少女	5	アルティミシア城	10 秒之内打出会心一击
虚构の英雄	11	暗の世界	10 秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
偽りの猛者	10	月の溪谷	在没有受到 HP 攻击的状态下胜利，DP+1

STAGE5

通过条件：接触左边的混沌の烙印并战胜 BOSS エクスデス。

●宝箱：ホワイトドロップ、シアンドロップ

敌人配置

敌人	等级	舞台	要点
まやかしの妖魔	7	月の溪谷	10 秒内打出会心一击，DP+1
模倣の暴君	6	暗の世界	10 秒以内胜利，DP+1
かりそめの獅子	7	アルティミシア城	
幽玄の道化	12	次元城	对战中从对手那里取得 EX コア，DP+1
偽りの猛者	7	ガレキの塔	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1
虚构の英雄	13	ガレキの塔	
うつろいの魔人	12	月の溪谷	

二周目追加强敌：见せかけの旅人，LV29，次元城，战斗胜利 DP+2。

BOSS 战：エクスデス（FFV），LV15。战斗中他的移形换位距离不长，用 LV12 学会的フリーエアダッシュ很容易冲到他身边，甚至在旋风斩中强拉摇杆也能慢慢移动到他身边蹭掉一些 HP。他的重力召唤兽基本是必发动的，比较讨厌，撑过有效时间即可。

通关后根据全体评价解开一些条件，导致二周目流程不一样。比如获得地图技能みやぶる，可解开特定区域，二周目可取得一些一周目没有取得的稀有宝箱，前面都写出来了。还有强敌出现，以及稀有宝箱出现等条件，促使玩家反复挑战。

FF6 篇



誰がための力と

蒂娜（ティナ？ブランフォード）

CV：福井裕佳梨

难度：★★★★★

STAGE1

通过条件：接触到地图右端的「混沌の烙印」。

地图配置：

宝箱：杖

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
幽玄の少女	1	秩序の圣域	
うつろいの骑士	2	月の溪谷	
偽りの勇者	2	月の溪谷	
幽玄の道化	3	秩序の圣域	10 秒内胜利，DP+1

模傲の暴君	3	秩序の圣域	
うたかたの幻想	2	月の溪谷	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
まやかしの妖魔	2	月の溪谷	

STAGE2

通过条件：接触棋盘左上的「混沌の烙印」。

地图配置：

ポーション

宝箱：ローブ

召唤石：デモンズウオール，需要通关一次后获得的みやぶる技能才能解开特定区域。

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
たわむれの死神	2	月の溪谷	
幽玄の道化	7	梦の终わり	10秒以内胜利，DP+1
打掉此名敌人后棋盘第1个锁定区域解锁			
かりそめの狮子	8	秩序の圣域	
うつろいの骑士	3	梦の终わり	10秒之内打出会心一击，DP+1
见せかけの大树	8	秩序の圣域	不受到任何攻击胜利，DP+1 。打倒此敌人和
うつろいの骑士后棋盘第2个锁定区域解锁			
偽りの勇者	2	月の溪谷	此敌人只在玩家捡取ポーション后出现

STAGE3

通过条件：接触右上角的混沌の烙印并打败BOSS克劳德（FFVII）。

地图配置：

エーテル

宝箱：パワーリング

稀有宝箱：魔术の杖，打败LV18的かりそめの魔女才可拿到

召唤石：デモンズウオール

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの魔人	6	星の体内	不让对手取得EXコア，DP+1
うたかたの幻想	10	梦の终わり	不受到任何攻击胜利，DP+1。
打掉此名敌人后棋盘锁定区域解锁			
见せかけの大树	5	月の溪谷	
幽玄の道化	8	星の体内	10秒以内胜利，DP+1
たわむれの死神	10	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
かりそめの魔女	18	月の溪谷	战斗胜利，DP+1

BOSS：克劳德，等级12。难度不大。这里推荐一种比较无耻的打法：进入战斗后，马上连续使用HP攻击的フラッド。此招会无视距离、地形，直接在敌人脚下出现3次水柱攻击，只要不停使用此招，克劳德只有回避的份。一旦克劳德靠近蒂娜，马上使用空中HP攻击トルネド。克劳德中招后会被打到蒂娜上方，如果克劳德没有逃离你的上方，就接着用トルネド，这样可以活活屈死克劳德。如果トルネド没中，记得拉开距离，再找机会！

STAGE4

通过条件：接触右边的混沌の烙印。

地图配置：

宝箱：495 GIL

稀有宝箱：ロゼッタ石，需要通关一次后获得的みやぶる技能才能解开特定区域。

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
かりそめの狮子	11	クリスタルワルード	10秒之内打出会心一击，DP+1
模傲の暴君	6	梦の终わり	10秒以内进入追击状态，DP+1
まやかしの妖魔	6	秩序の圣域	10秒之内发动EXバースト技，DP+1
偽りの勇者	12	ガレキの塔	
偽りの勇者	7	クリスタルワルード	
幽玄の道化	12	月の溪谷	10秒以内胜利，DP+1
二周目追加敌人：幽玄の道化，LV27，秩序的圣域，战斗胜利DP+2			

STAGE5

通过条件：接触右边的混沌の烙印并战胜BOSSケフカ。

地图配置：

宝箱：EXモード中、ロゼッタ石

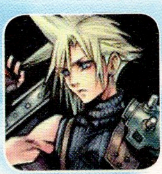
敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの幻想	9	ガレキの塔	此敌人在捡取第1个宝箱后出现
模傲の暴君	13	秩序の圣域	不受到任何攻击胜利，DP+1

見せかけの大树	9	クリスタルワルード	此敌人在打倒模傲の暴君后出现
10 秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1			
たわむれの死神	8	月の溪谷	此敌人在捡取第 2 个宝箱后出现
かりそめの獅子	14	秩序の圣域	10 秒之内打出会心一击，DP+1
うつろいの魔人	9	月の溪谷	10 秒以内进入追击状态，DP+1
偽りの勇者	14	クリスタルワルード	
二周目追加敌人：幽玄の少女，LV30，ガレキの塔，战斗胜利 DP+2			

BOSS 战：ケフカ，等级 17。打法同克劳德一战，只要注意ケフカ的中远距离攻击即可。

FF7 篇



宿命

角色：クラウド？ストライフ(Cloud Strife)【コスモス陣営】

CV：樱井孝宏

人物介绍：来自于最终幻想 7，原作中由于反神罗组织"阿巴兰奇"的协力而使他走上了与同伴一起保护星球的道路。并且传说中的战士"赛非罗斯"发生了一系列的因缘不断的故事。其手中的大剑破坏力十足。

二：流程攻略

STAGE 1

胜利条件：破坏混沌烙印

敌人	等级	舞台	要点
虚构的士兵	1	次序圣域	无
たわむれの盗贼	1	次序圣域	胜利后道路封印解除
偽りの勇者	1	月之溪谷	10 秒内胜利 DP+1
虚构的英雄	1	月之溪谷	不受伤害胜利 DP+1

宝箱：破坏剑

STAGE 2

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの梦想	1	过去的卡奥斯神殿	10 秒内让对手 BREAK，DP+1
うつろいの骑士	1	次序圣域	不受到伤害胜利 DP+1
幽玄之少女	1	月之溪谷	无
偽りの猛者	1	过去的卡奥斯神殿	10 秒内达成会心一击 DP+1
虚构的英雄	1	次序圣域	不受到伤害胜利 DP+1

宝箱：鐵手套

道路封印解除方法：通关后再进入

STAGE 3

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの骑士	1	月之溪谷	10 秒能让对手 BREAK DP+1
たわむれの盗贼	1	次元城	不受伤害胜利，DP+1
うたかたの幻想	13	次序圣域	战斗胜利 DP+1，敌人非常强不建议 1 周目挑战
うたかたの梦想	5	次序圣域	无
虚构的英雄	5	过去的卡奥斯神殿	10 秒内发动 EX 模式 DP+1

召唤兽魔石：マジツケボット

STAGE 4

敌人	等级	舞台	要点
幽玄的道化	2	暗之世界	10 秒内让对手 BREAK DP+1
偽りの勇者	2	次序圣域	胜利后道路封印解除
見せかけの旅人	2	月之溪谷	10 秒内胜利 DP+1
胜利后右上方道路封印解除			
模傲の义士	7	次元城	对手不取的 EX 道具的前提下胜利 DP+1 胜利后下方道路封印解除
虚构的英雄	8	暗之世界	胜利后道路封印解除
幽玄的道化	8	次元城	10 秒内追击 DP+1

宝箱 1：皮铠甲

宝箱 2：鐵皮头盔

稀有宝箱封印：通关后再进入本关自动解除

FINAL STAGE

敌人	等级	舞台	要点
模傲の义士	3	星之体内	不受到任何伤害胜利 DP+1 道路封印解除
見せかけの旅人	10	月之溪谷	不受到任何伤害胜利 DP+1
偽りの猛者	3	暗之世界	10 秒内胜利 DP+1
幽玄の少女	10	次元城	10 秒内让对手 BREAK DP+1
萨菲罗斯(BOSS)	12	星之体内	欣赏片翼之天使吧！

宝箱 1：ロサ之石

ALL STAGE COMPLETE



FF8 篇

狮子は荒野を越えて（Final Fantasy Ⅷ）

角色：スコール レオンハート（Squall Leonhart）

CV：石川英朗

难易度：★★★

流程攻略

STAGE 1



过关条件：破坏混沌烙印

敌人	等级	舞台	要点
かりそめの獅子	1	秩序圣の域	打开前进道路
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	胜利后打开宝箱道路
かりそめの魔女	2	过去のカオス神殿	无
うつろいの骑士	2	秩序の圣域	无
幽玄の少女	2	过去のカオス神殿	10秒以内令敌人出现 break，DP+1
たわむれの盗贼	2	秩序の圣域	无伤胜利，DP+1

如果要想一次和全部敌人交手并收集宝箱的话最后 CP 最高是 -1，要注意。

基本技能：Lv2 EX コアロックオン CP10

宝箱：リボルバー（FF Ⅷ专用，ATK+4，二周目之后宝箱变为 PP）

STAGE 2



过关条件：破坏混沌烙印

敌人	等级	舞台	要点
見せかけの大树	1	过去のカオス神殿	无
たわむれの盗贼	4	秩序の圣域	10 秒以内战斗胜利，DP+1
うつろいの骑士	1	パンデモニウム	不让对手取得 EX 道具的情况下胜利，DP+1
見せかけの旅人	5	过去のカオス神殿	10 秒内达成会心一击，DP+1
かりそめの魔女	5	秩序の圣域	无

这里需要注意的是黄色的 Lv5 的敌人，可以秒杀我方，一定不要被他的旋风斩打到，由于只有 1HP，所以可以看准时机直接干掉。想获得奖励的话就要在敌人旋风斩发动的同时进行防御了，难度还是有的。

攻击技能：Lv5 ソリッドバレル CP30

基本技能：Lv4 エアダッシュ CP10

ポーション：可以回复 HP100%

召唤石：バハムート（破坏敌人攻击，需要解锁限制道路，通关后再进入即可！）

宝箱：パープルドロップ（リヅエネ回复量 +5%，二周目之后变为 PP）

STAGE 3



过关条件：破坏混沌烙印并击败 boss—— クジャ

敌人	等级	舞台	要点
うつろいの骑士	2	秩序の圣域	10 秒以内令敌人出现 break，DP+1
見せかけの旅人	7	パンデモニウム	10 秒以内战斗胜利，DP+1
うたかたの梦想	6	次元城	无伤胜利，DP+1
幽玄の道化	7	パンデモニウム	10 秒以内发动 EX 模式，DP+10
虚构の英雄	2	パンデモニウム	无
かりそめの魔女	7	过去のカオス神殿	无
クジャ	9	次元城	无

这里表中第三个敌人的实力不弱，挑战时需要注意，HP 与我方相当，实在不行就用召唤兽杀之。

※ boss—— クジャ：HP1800，它会使用オ－ラ破坏我们的攻击，看准时机按 X 键躲开他的攻击后进行反击即可，最后再爆发一次 EX 模式，不怕打不死他。

基本技能：Lv7 スピ－ドアップ CP20

基本技能：Lv18 エアダッシュ R CP10

ポ－ション：可以回复 HP100%（消灭“虚构の英雄”后出现！）

エ－テル：随机补充一个地图技能，无消耗时不能补充（需要击败左上“幽玄の道化”后开启通路）

召唤石：バハム－ト auto（破坏敌人攻击）

宝箱：ブロンズバングル（防具，HP+62 DEF+3，FF Ⅰ和Ⅳ以外装备可能，消灭“かりそめの魔女”开启宝箱通路，二周目之后变为 PP）

STAGE 4



过关条件：破坏混沌烙印并击败 boss —— ウオ－リア·オブ·ライト

敌人	等级	舞台	要点
たわむれの盗贼	4	クリスタルワ－ルド	不让对手取得 EX 道具的情况下胜利，DP+1
幽玄の道化	4	次元城	10 秒以内战斗胜利，DP+1
うたかたの幻想	3	パンデモニウム	敌人有召唤兽，会降低我方攻击力，需要注意
かりそめの魔女	9	过去のカオス神殿	10 秒内达成会心一击，DP+1，消灭后解开道路
伪りの猛者	17	クリスタルワ－ルド	战斗胜利，DP+1，不建议一周目挑战
見せかけの大树	8	次元城	无
幽玄の少女	9	パンデモニウム	无
光之战士	11	击败时有几率获得“ブロンズバングル”	

这一关最难的要数“伪りの猛者”了，敌人 HP 在 2500 以上，并且攻击力也超高，我们要想获胜最好的办法就是防御之后破坏敌人的攻击，并且利用空中追击和敌人尽力去拼，并在适时给与敌人伤害才是上策，EX 模式并不重要，不要刻意追求 EX 增加道具，稳扎稳打是最重要的。1 周目不推荐！

※ 光之战士总的来讲还是相当容易的，没有什么高攻击力的技能，只是防御几率稍高，进攻时尽量找破绽进行攻击即可。

攻击技能：Lv10 サンダ－バレット CP30

基本技能：Lv11 オ－ト追击 CP20

基本技能：Lv11 オ－ト受け身 CP20

基本技能：Lv12 フリ－エアダッシュ CP30

ポ－ション：可以回复 HP100%（消灭“伪りの猛者”后出现！）

宝箱：皮の帽子（防具，BRV+48，FF Ⅰ和Ⅳ以外装备可能，消灭“幽玄の道化”后宝箱出现，二周目变为 PP）

稀有宝箱 1（左上）：ロゼッタ石（饰品，需要解锁限制道路，通关后再进入即可！三周目变为 PP）

稀有宝箱 2（右上）：サンブレ－ド（ATK+4 战斗开始时 BRV+20%，FF Ⅵ和Ⅸ以外装备可能，消灭“伪りの猛者”后道路解锁，二周目变为 PP）

FINAL STAGE



过关条件：击败魔女アルティミシア

敌人	等级	舞台	要点
虚构の英雄	6	パンデモニウム	无伤胜利，DP+1
見せかけの旅人	11	秩序の圣域	10 秒内达成会心一击，DP+1
幽玄の少女	5	アルティミシア城	无
見せかけの大树	11	次元城	胜利后打开左上宝箱通路
うたかたの幻想	6	次元城	10 秒以内战斗胜利，DP+1，胜利后打开 boss 通路！
幽玄の道化	12	クリスタルワ－ルド	10 秒以内发动 EX 模式，DP+10
アルティミシア	14	アルティミシア城	无

需要注意的是“見せかけの旅人”这个敌人，有召唤奥丁的能力，作用是破坏我方攻击。不错的打法是在奥丁之后回避旋风斩，然后将敌人挑空追击来分胜负！

※魔女アルティミシア难度不大，远程攻击可以利用地形回避，需要注意的是她在被击破时会强制留下1点HP，这时候进入EX模式，要小心应付。

攻击技能：Lv15 リボルバードライヴ CP40（HP攻击技能）

基本技能：Lv15 オートEXバースト CP20

基本技能：Lv15 オートEXコマンド CP30

基本技能：Lv21 ジャンプ力アップ CP10

ポーション：可以回复HP100%（消灭“見せかけの旅人”后打开通路！）

宝箱1（下方）：ガードリング（饰品，突进伤害+10%，二周目后变为PP）

宝箱2（左上）：ロゼッタ石（饰品，二周目后变为PP）

通关后获得奖励：BREAK危机（饰品，自己即将break时，装备效果1.5倍！）

ALL STAGE COMPLATE

FF9篇

生命のしらべ（Final Fantasy IX）



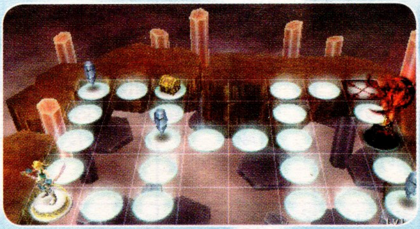
ジタントライブル 吉坦 Final Fantasy IX

CV：朴璐美

EX技能：逆转盖亚 リバースガイア

EX技能发动方法：EX状态下，HP攻击命中之后，按□发动EX技能。发动中，需要连续快速按○，集满四段槽是PERFECT发动，伤害量最高。

STAGE 1



宝箱：【ナイフ】剑

敌人	等级	舞台	要点
たおむれの盗贼	1	秩序の聖域	无
見せかけの旅人	1	闇の世界	无
にクソチィカルの死神	2	秩序の聖域	10秒内发动会心一击DP+1

STAGE 2



召唤兽：二周目消失全部敌人之后封印解锁获得。

宝箱：30PP

敌人	等级	舞台	要点
まやかしの少年	4	闇の世界	用EX状态无伤击败之后DP+1
見せかけの旅人	1	秩序の聖域	10秒内发动会心一击DP+1
たわむれの死神	5	闇の世界	10秒内获胜DP+1－半路出现

BOSS：ケフカ（杰夫卡）。LV7 HP:1679 CP:356 BRV:153 ATK:21 DEF:18 LUK:13（无特效装备）

STAGE 3



宝箱：HP+100 指环 / EX+15%剑

敌人	等级	舞台	要点
偽りの勇者	3	闇の世界	10秒内激突技能使用让敌人受伤DP+1
がりそめの獅子	2	秩序の聖域	10秒内获胜DP+1
たわむれの死神	8	ガレキの塔	无
模倣の暴君	7	闇の世界	10秒内让敌人进入BREAK状态DP+1
うつろいの魔人	15	闇の世界	以EX状态胜利DP+1

BOSS：ウォーリア(加嘉德)。LV9 HP:1913 CP:339 BRV:141 ATK:32 DEF:20 LUK:14(装备特效：物理攻击 +15% X 2 ，物理攻击 +25%，近距离攻击效果 1.2 倍 X2 ，攻击中命中效果 1.2 倍)

STAGE 4



宝箱：HP+313 衣服 / 封印宝箱二周目解锁

药瓶：HP EX 全回复 /

敌人	等级	舞台	要点
かりそめの獅子	9	梦の终わり	无伤获胜后 DP+1
かりそめの魔女	9	ガレキの塔	无
见せかけの大树	9	闇の世界	比对手先得到 EX 后 DP+1

STAGE 5



宝箱：提升 LUCK 值的石碑饰品

敌人	等级	舞台	要点
まやかしの妖魔	5	アルティミシア城	10 秒内获胜 DP+1
模倣の暴君	10	梦の终わり	无伤获胜后 DP+1
うたかたの幻想	6	クリスタルワルード	比对手先得到 EX 后 DP+1
见せかけの大树	11	ガレキの塔	10 秒将对手打至 BREAK 状态后 DP+1
うつろいの骑士	6	闇の世界	10 秒内打出会心一击后 DP+1

BOSS：クジャ（库迦）LV14 HP:2268 CP:345 BRV:265 ATK:31 DEF:26 LUK:17（装备特效：魔法攻击 +15% X 2 ，魔法攻击 +25%，远距离攻击效果 1.2 倍 X2）

库迦是个相当难缠的 BOSS，远距离的魔法以及在空中自由移动的特性，让我们很难追上他的追度与他进行近距离血拼。打他的方针只有一个，远距离的时候尽量回避那些魔法攻击和魔法球，吃到 EX 之后，就寻找一切机会近身回避到他的身后展开攻击，这个 BOSS 很会抢 EX，所以一但画面提示 EX 出现，尽快去抢之。无 EX 状态下我们的 HP 攻击技能在库迦面前很难凑效，追击之后发动 EX 绝杀可以给库迦重创。

FF10 篇



明日へ続く道

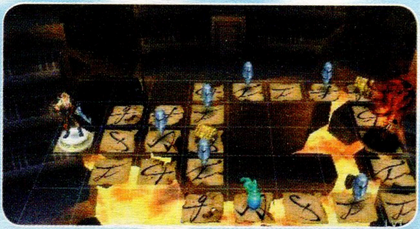
ティーダ（Tidus）泰达

流程难度：★★

CV：森田成一

原作中由于"刑"的袭击他也回到了过去父亲所到达的原本的世界，而在这里他遇到了尤娜并发生了一系列感人的故事。

STAGE 1



通过条件：破坏「混沌の烙印」

宝箱 1：オフィシャルボール

宝箱 2：495G

敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
うたかたの夢想	1	秩序の圣域	
見せかけの旅人	1	月の溪谷	10 秒钟之内在地图使用追击。DP+1
うたかたの幻想	1	秩序の圣域	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1
伪りの勇者	1	秩序の圣域	
虚構の士兵	2	月の溪谷	
まやかしの少年	1	秩序の圣域	

STAGE 2

通过条件：破坏「混沌の烙印」

宝箱：ブロンズヘルム

召唤石：（须 2 周目解除封印）



敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
たおむれの盗贼	1	月の溪谷	
虚構の士兵	4	秩序の圣域	不受任何 HP 攻击获得胜利。DP+1
見せかけの旅人	1	次元城	
うたかたの幻想	4	月の溪谷	10 秒钟之内在地图使用追击。DP+1
まやかしの少年	4	次元城	不受到任何攻击伤害获胜，DP+1
模傚の義士	1	月の溪谷	十秒钟之内获胜，DP+1
偽りの勇者	5	秩序の圣域	十秒钟之内打出会心一击，DP+1
偽りの猛者	1	秩序の圣域	

STAGE 3



通过条件：击败皇帝，破坏「混沌の烙印」
宝箱（蓝）：バツクラー
宝箱（黄）：いやしの兜
召唤石：メーガス三姐妹
敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
見せかけの旅人	2	パンデモニム	10 秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
虚構の士兵	3	秩序の圣域	十秒钟之内打出会心攻击。DP+1
かりすめの魔女	6	秩序の圣域	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1

敌人	等级	舞台	要点
幽玄の道化	14	月の溪谷	战斗胜利，DP+1
たおむれの盗贼	5	次元城	
まやかしの妖魔	2	パンデモニム	
うたかたの幻想	6	次元城	10 秒钟之内在地图使用追击。DP+1

STAGE 4

通过条件：破坏「混沌の烙印」
宝箱 1：740G
宝箱 2：ブルードロツプ
敌人配置：

敌人	等级	舞台	要点
偽りの勇者	9	ガレキの塔	10 秒钟之内在地图使用追击。DP+1
まやかしの少年	2	月の溪谷	十秒钟之内获胜。DP+1
まやかしの妖魔	3	ガレキの塔	
うつろいの魔人	7	パンデモニム	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1
かりすめの魔女	3	月の溪谷	
模傚の義士	4	ガレキの塔	不受到任何攻击伤害获胜，DP+1
うたかたの幻想	9	パンデモニム	

STAGE 5



通过条件：击败 BOSS ジエクト（Jecht）
宝箱：ロゼツタ石
敌人配置：

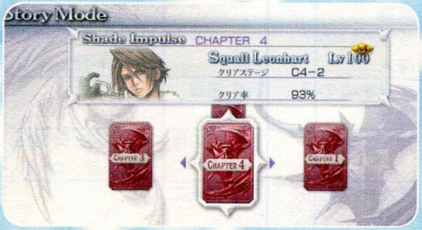
敌人	等级	舞台	要点
模傚の義士	10	パンデモニム	不受到任何攻击伤害获胜，DP+1
うつろいの魔人	5	夢の終わり	十秒钟之内获胜。DP+1
偽りの勇者	10	月の溪谷	十秒钟之内打出会心，DP+1
まやかしの妖魔	5	次元城	

模倣の暴君	11	ガレキの塔	10 秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
偽りの猛者	6	夢の終わり	10 秒之内发动 EX バースト技，DP+1

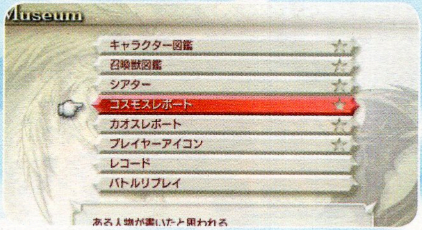
隐藏关卡、要素及人物一览

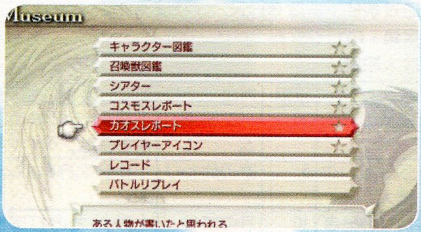
10 名剧情角色全部通关之后，Shade Impulse 混沌关卡开启。Shade Impulse 当中含有 4 个章节剧情，全部通关后真正的结局出现！





通关看完 CG 之后，Museum 内会增加 Kosmos 以及 Chaos 两项报告。





外传剧情开启：

剧情模式全部完成一次以后（完成即可，达成率不需要 100%），将会开启最后三个外传剧情，分别是《传说的淑女》；《赎罪的武人》以及《究极的幻想》。







另外，外传故事选用的角色并无限制，包括隐藏的 2 名角色一共 22 位角色全部可以参战。



隐藏人物夏托托与加布拉斯出现条件：

《传说的淑女》通关出现夏托托，于商店中以 1000 点 PP 值购买。



《赋罪的武人》通关出现加布拉斯，于商店中以 1000 点 PP 值购买。



PP 商店开启方法：

PP 值入手达到 50

PPCatalog 模式开启：

两个人物通关水晶入手（序章并不算在其内）

完整的标题菜单：

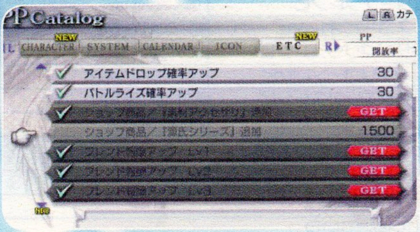


《究极的幻想》通关后新商品购买追加：





《究极的幻想》关卡难度绝对不是一般的大，对手基本都是秒杀级别的人物，特别是最终 BOSS 需要连续推倒 3 次才能胜利。加上战斗的场地空间非常狭小，BOSS 的攻击范围也非常广，而每次重新站起来的 HP 都是 9999，BRV 值也会很轻松地达到 9999 对玩家进行虐杀。想挑战 BOSS 的请练好技术争取无伤通关，不然就请做好被狂虐秒杀含泪拍大腿的准备。在屡败屡战近两个小时后，本菜鸟终于非常没技术含量地无伤推倒 BOSS，顿时泪流满面。如果能够顺利通关的话，商店中会增加如下商品购买。



恩，就是传说中的源氏套装购买。



关于输入密码获得隐藏要素：

在主菜单选择→通信モード→フレンドカード設定→メッセージ編集，然后用半角英数字（SELECT 切换），输入下表的密码即可。

フレンドカードのパスワード		
マトーヤ	M8ATK2TCPAYA	すいしょうのめ
デスマシーン	CH4D9EN3A3TE3	ワープキューブ
ミンウ	MR3ZNNGXU72P	のばら
ベヒーモス	PASS3SU433KA	ひりゅうのたまご
忍者	H4NA53NJRE9	ノアのリュート
アーリマン	MAPE5REPE4T5	こびとのパン
あかいつばさ	6A3K2A538TS	ボムのゆびわ
フースーヤ	SF5AUS5WUJ39Y	ひそひそう
ギルガメッシュ	GU3RK3UG4AMP	竜の紋章
オメガ	6C6M6E6G6A6	オメガの勲章
オルトロス	8TA9CQQTAC	うまい魚
ジークフリード	FGR3ET5KKJC	タマのすず
ユフィ	PASS3CH3GC45	スノーボード
ケットシー	P2KET4DTCW6	神羅カードキー
ラグナ	RJAGH5UE6NA7	オカルトファン
サイファー	SME4SA39SFAH	G.F. エデン
スタイナー	A3NASX6UXT7	チョコグラフ
ビビ	VTS3RAPLVKE3	こうりやくぼん
ワツカ	WRKA3KUMKRA	スフィア
アーロン	AK6ATR7ECD8N	アルベド語辞書
シャントット	469J3ELEVENWS	からくり部品
バッシュ	LAXBU6GRA4U	破魔石

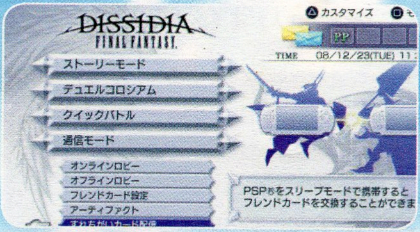
レシピのパスワード	
アリエスレシピ	33MKERDTA2AK
タウロスレシピ	KRCYGU7RJ8E3
ジェミニレシピ	H3CSH3SDA3YUN
キャンサーレシピ	SSAYECXK4CY6

レオレシピ	HA3SESGAH3W3A
ヴァルゴレシピ	ECTLMCCW3NMC
リーブラレシピ	TGALKCAWTNA
スコーピオレシピ	H336DETYA23X
サジタリウスレシピ	UC6H3M3778CH3
カプリコーンレシピ	UC5H3J46F3MZA
アクエリアスレシピ	MZCC3H38ZTUK
パイシーズレシピ	QTAK5UWATGA

プレイヤーアイコンのパスワード
7TY2AE6KLUL8
TCAMABR3ADTQ
HEEBANRLTGS
NGAA3NMB3URGR
28C7KMT23M48
HK4A3ST6HA3S4
SCHKJKDB3CH6C
HMM48AC4JH3

关于 GHOST：

首先要得到朋友的名片，然后就可以和该名片主人设定的幽灵角色对战。与幽灵对战，能力会继承朋友所练角色的数据，但在角色的装备以及



水平上面会与卡片主人有所差别，毕竟这是电脑不是人脑。

AP 取得路径：

通常 1 战只有 1 点，满足条件战斗胜利后 3 点。

舞台 100% 通过条件：

1. 宝箱・レア宝箱・ポーション・エーテル・召唤石全部拿到过（稀有宝箱貌似要先通故事模式靠点数开启）

2.DP0～7 的各个奖励（得到后的奖励会变成 PP）

3. 出现敌人全部击倒过（某些敌人要等要素后开启才会出现）

《勇者别嚣张or2》流程攻略

中文名：勇者别嚣张2		ISO容量：200MB
原名：勇者のくせになまいきだor２		
评分 9.3	厂商：SCEJ	游戏类型：策略类
	发行日期：2008.10.16	版本：日版
	系统版本：4.01 - M33	年龄：全年龄阶段
	官方网站：www.jp.playstation.com/scej/title/or2	



游戏简介：

因反传统的幽默故事情节和严谨的生态繁殖系统而受到玩家好评的“勇者别嚣张”系列近日公布了续作《勇者别嚣张 2》，玩家将继续扮演万恶的大魔王与勇者们斗智斗勇。游戏画面与前作相比并没有变化，系统也与前作保持一致，不过游戏关卡数目是前作的四倍，也将有世界地图追加。玩家手下的怪物种类是前作的 3.3 倍，而勇者数量也增加到前作的 2.5 倍，并且会有新职业的勇者登场挑战。

前言：

本篇攻略是以新人的角度来进行游戏和总结，欢迎大家跟着我一起总结出最佳的通关技巧.

直接进入主题。首先搞清楚食物链，可以在最短的时间内，给魔物进行喂食，有效率的培养魔物军队。接着我们来研究一下土壤属性。这些土壤就是游戏中存在的全部土壤．简单归纳为 3 类．一类是普通土壤，普通土壤没有任何的属性。然后是含有魔分的属性，又分为偏魔分，半魔分和纯魔分三种。最后一种是含有养分的土壤，中间分为偏养分，半养分和纯养分三种。搞清楚各种泥土属性以后，就能去理解什么时候会出现什么兵种了。



虫（吃）史莱姆：可恢复生命值，满足一定程度会进化成“飞蛾”

切记：虫还吃任何蛋类魔物，比如蜥蜴蛋，龙蛋。

飞蛾（吃）史莱姆：可恢复生命值，满足一定程度会繁殖“虫”

蜥蜴男（吃）虫，飞蛾（生命值低与一定标准才会进食飞蛾）：可恢复生命值，满足一定程度会挖洞繁殖“蜥蜴男”

女巫（吃）鬼火：可恢复生命值，满足一定程度会分裂（类似繁殖），满足一定等级的女巫还会“织网”

流程攻略：

整个地图一眼望去应该至少有 5 大世界需要玩家们一一闯关。首先说一下二代中的一些新变化，勇者在路上随时会丢下一些陷阱，如果你的一个兵种踩到的话直接就牺牲了。所以你要及时把勇士留下的陷阱用锤子敲掉。还有就是蓝色蘑菇和绿色蘑菇需要玩家随时利用了。

第一世界：



STAGE 1－1

此关和一代一样，给玩家上手之用，出现的是一位只有 2 级的勇士。只要毛毛虫就能解决了。基本上没有任何难度。看见带虫的泥土直接就敲出来。敲个一两只开始就可以休息了。但是记得要计划好怎样挖洞，为下两局做好准备。切记不要随意乱挖，因为挖掘数的减少也意味着升级点数的减少。游戏中会随机出现蓝色蘑菇，敲击蘑菇以后就

会把本来养分的土壤变成魔分泥土。这里先不做介绍因为个人认为第一世界不需要用到。本人在此关后保存点数没有做任何升级保留点数。



STAGE 1—2

进入第二关会出现8级勇士。接着第一小关的布局继续进行挖掘。在挖掘布局的时候本人运用了在教程中的H，和回字进行圈养才能获得足够的兵种此关需要大量的飞虫进行攻击，如果挖掘良好的话，出一只蜥蜴兵就可以轻松过关了。本人在此关把蜥蜴男升到了第二级。



STAGE 1—3

第三小关少许有了些难度，此关将会有两位14级的勇士出现，其中一位是远程攻击的魔法勇士。可以继续进行挖掘因为此后挖掘数不回带入第二世界的。在圈养的过程中，本人获得了5只2级蜥蜴兵配合。飞虫和幼虫的攻击就能通过此关，此关过后第一世界就告一段落进入下一世界。



第二世界

STAGE 2-1

第一关出现了一位7级的勇士，补充一下记得要飞速的看清土壤的布局然后进行挖掘，这样子才



能在最短的时间内获得所需要的兵种，此关的难度也并不是很大，本人仅仅使用了一只蜥蜴男和一只虫就能过关了。过了此关本人仍然保存升级点数为下关做准备。不过再次本人卖个关子，在稍后为大家揭晓。



STAGE 2-2

出现13级两勇士，一位魔法勇士。到了此关以后我才发现，光有蜥蜴似乎无法过关。在尝试了几次以后，本人使用了另外一套思路去进行游戏。这就是刚才我卖的一个关子了。此关需要用到随机出现的蓝色蘑菇然后敲击后获得带有魔分的土壤，然后根据魔分土壤的分布继续进行小范围的敲击土壤得到足够的小精灵去培养一些魔法部队，于是在我调整战术培养小魔女部队后．轻而易举就把两人干掉了．这局过后赶快把小魔女升到2级。



STAGE 2-3

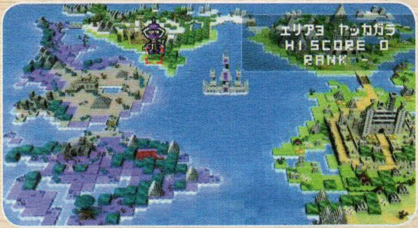
此关出现了23级的三人组合，两战士带领着一个魔法勇士攻击力不能小视。由于之前的小魔女的部队越来越壮大，再配合1级的三个蜥蜴兵很快就被我解决了。这也就意味着第二世界制霸了。（噩梦即将来领）



第三世界

STAGE 3-1

此关出现两位十级魔法勇者。本人在第三关的第一小局失败了不下10次，得出经验就是在此关蜥蜴人似乎抵挡不住远程攻击的轰炸。必须靠魔法部队才能牵制住对手。第三世界布局的重要性及其重



要，要用最快的速度去圈养兵种。顺便说一下到了第三世界以后，蜥蜴男会变种为胖子。走路慢慢的吃完虫还会打瞌睡。但是想要在一开始得到魔法部队并不容易，因为首先你要先按照常规方式进行挖掘得到蜥蜴兵，紧接着看见蓝色蘑菇出现后赶紧培养魔法部队。在勇者进行攻击的时候不一定能来得及培养出小魔女，不过不要紧。此时要做的就是一边观察蜥蜴兵的培养情况和两位魔法勇者寻找恶魔的进度，尽一切可能去拖住他们。恶魔基本会被先拖走，不过如果在他们走回头路之后的路上敲出最少三个以上的小魔女进行阻击，就能保住小命了。此关过后我依然没有升级。（补充一下每个世界都会从第一级重新开始升级）



STAGE 3-2

二十级的勇者攻击力十分强悍，需要魔法部队配合蜥蜴兵一起攻击。本人在此关还造出了类似木乃伊的兵种。还记得一代中的独眼吗？没错，木乃伊就是用一样的方法在得到蜥蜴兵的土壤后敲出九方空地，然后敲击得到天眼，敲击天眼后就有了木乃伊。木乃伊的抗打击能力还是十分令人满意的。在远程和魔法部队的共同攻击下，勇者抵抗不了太久就会死去。记得此局过后把小魔女升为两级。



STAGE 3-3

此局又将是魔法和战士勇者的组合。还是在之前的辛苦圈养下继续增加兵种的数量。很幸运本人还敲到了宝箱得到了龙的帮助。再加上自己培养的龙和蜥蜴男和小魔女。不到4分钟就能结束战斗。记得本关少敲土壤来累计掘的数量去升级。本局过后本人把小精灵升到了两级。



STAGE 3-4

超强的22级两位魔法勇士。过此关可以用惨烈来形容。继续向着青色土壤进行挖掘来聚集更多的兵种，并且关注之前的土壤生成更多的魔女部队。毕竟对手可是两位魔法高人。所以大批的魔法部队是十分重要的。记得在战斗过程中千万不要傻傻看，必须要随时查看是否有新的兵种养育成功进行及时敲击后立刻加入战斗。不断补充资源是十分必要的。本人话了将近7分钟才搞定此局。此局过后本人不够点数再进行升级。。





STAGE 3-5

由于本人也是新人，在勇者别嚣张 2 发布前 2 天才接触第一代。边看一代的攻略边进行游戏花了将近 4 小时通关。紧接着进行 2 代的游戏。所以本人感觉此关的难度让我有些抓狂。个人认为本人对此类游戏没有太大天分。由于多次在第五关卦了，所以不得不重新再从第一关玩起。所以当我过了此关的时候累计时间已经差不多用了 3 个多小时。此关需要大量大量的小魔女和蜥蜴男，龙的配合才能过关。我强烈的感觉到了厮杀过程中的惨烈，付出的损失是十分巨大的。



第四世界

stage 4-1

终于来到了第四世界的挑战。本人在第三世界卡关后，带着后怕进入了第四世界的挑战。在第一关登场的是一位 9 级的勇者，一身绿色看上去十分酷。虽然只是 9 级，但是第四关出现的 9 级应该没有那么容易对付。值得注意的是，进入第四世界后可以看到土壤直接就会分为魔分和养分，而不像之前三个世界那样开局只有养分土壤。原因显而易见就是必须在一开始就进行魔法部队和近身部队的分开圈养。本人的开局是左边半块地图含养分土壤多，而右边则偏魔分。于是我就直接分左右两边分开培养。记得要把左右两边地图联系起来否则右边的魔法部队无法加入战斗而白白浪费了兵力。本人习惯用回字形来和 H 形来进行挖掘最容易进行兵力培养。在之前我所说的方法的配合下本人出了三只蜥蜴男加上两只小魔女后勇者就开门了，出现后发现这位勇者虽然等级低但是杀伤范围十分广，类似龙卷风的攻击可以打出一条直线。史莱姆就像是被割菜一样一条死去。但是毕竟这位勇者等级不高，2 只一级蜥蜴男配合一只远程小魔女的攻击还有毛虫的攻击下立即倒下（注意，到了第四世界虫会变得十分长！很长很长！而小精灵也不是鬼火状了，变成锯齿状）此关过后本人把小魔女升到了两级。



stage 4-2

本关一下子就出现了三位勇者，两名近身勇者加上一名魔法勇者。另本人吓出一身冷汗，从第一关的一位 9 级勇者突然跳到 3 位真的有些可怕。不管那么多，依然根据自己的思路进行挖掘培养。挖掘数此时显得尤为重要因为个人感觉到了第四关挖掘数十分的有限。还有本人依然认为混合兵种才是最强大的。二级小魔女加上一级蜥蜴兵配合飞虫，木乃伊，红色独眼，攻击力绝对不容小视。这里给大家说一下技巧是绝对不能小视花朵发出的花粉。花粉可以使勇者眩晕无法攻击。从图片中可以看出本人花朵数量非常多，在勇者眩晕的情况下配合近身远程兵种合力夹击三位勇者根本无法抵抗多久。过了此关后没有剩余点数进行兵种升级。





stage 4-3

一位 25 级勇者出现。此勇者攻击力十分强劲，不过由于本人的军队越来越壮大。此勇者根本没有机会接近恶魔就已经在路上被搞歇菜了。本人此关没有进行任何地图扩张挖掘，而是在有兵种养成出

的情况下敲出兵种来扩大战斗力。本人单纯的靠魔法部队，蜥蜴男和史莱姆虫的围攻下获得胜利。此关过后直接把蜥蜴男升到了 2 级。



stage 4-4

此关出现的是两位 19 级的魔法勇者，大家要纳闷了，都已经第四世界的第四小关了，为什么等级却不高。作为新人本人也有同样的疑问。等下为大家揭晓原因。本人继续不断的培养 2 级蜥蜴男，记得要多出点虫来喂他们生出更多的蛋来孵化更多的蜥蜴男。小魔女也要继续培养（顺便提一下小魔女在第四世界已经不再年轻感觉变成了妙龄少女）本人还在此关出了三只红色独眼和木乃伊加上粉色火龙（本人还敲出了三位公主，两位偏紫色一位粉红色，他们在战场上互相拉扯不知道是什么作用，希望广大玩家提出宝贵意见）。到了此关可以说地图上已经十分开阔了。一定要把兵力集中在一块不能分散火力。但是要记得勇者返回的路上最好只能留一个直线，以防恶魔被拖走的途中无法进行支援而被勇者用其它路线带走。

终于开门了，现在为大家解开谜底，原来一位魔法勇者会

召唤出白色独眼加入战场一起攻击。哇噻，看下图直接就召唤出三只……不用怕。我的队伍也不是省油的灯在我强力后援团的支持下战斗马上就可以结束。顺便提一下火龙的移动仅仅只是横向移动，所以必须要把横向的土壤敲开否则火龙根本没有任何攻击作用。最好能在纵向上对火龙进行保护，因为如果勇者纵向攻击火龙的话火龙就只能是任人宰割……毫无还手之力。至此，第四世界也被制霸了。







第五世界

stage 5-1

第五世界了， 想想本人在第四世界卡了那么久，真的不知道第五世界还能不能过关。本人在第四世界卡关后，带着后怕进入了第五世界的挑战。在第一关登场的是一位 5 级的勇者（似乎不强）. 我还是根据之前的策略进行游戏．但是每次到第四关就撑不下去了．于是本人停止游戏进行总结．谢谢小 R 提供的攻略线索。于是我开始改变战术研究培养龙的战术。在不断的尝试下终于找到了培养龙的方法。首先记得往下进行挖掘的时候要以竖着的 9 方格进行，并且每个 9 方格都要相连。然后利用蓝蘑菇的出现进行横向挖掘出精灵来回在含有魔分的土壤之间进行不断补给。这样子是本人感受出来最容易培养龙的方式。这关过后之间把龙升到二级。

stage 5-2

这关可以继续不断的等待恐龙的出生。11 级的勇者根本低挡不住龙的攻击。此关过后我把小精灵升到了二级。

stage 5-3

到了此关的时候，本人龙的数量已经开始非常可观了。基本别的兵种都已经停产了。直接开始量产恐龙。从此开始我已经忽略出现的勇者等级了。接下来上图给大家看第五世界通关过程。补充一下这关结束没有进行升级。累计升级点数。

stage 5-4

本关结束直接把龙的等级升到了顶级三级。然后把小魔女升到了二级。

stage 5-5

本关结束小魔女和小精灵全部上顶级三级。

stage 5-6，5-7，5-8

掌握了培养龙以后，后面的勇者都毫无抵抗能力。所以之后的三关全部连在一起了。画不多说赶紧上图。到此第五世界就结束了。

S 级通关！！

第六世界

第五世界后会有一个全部通关的假象。出去后再次进入故事模式才会有新的剧情发生。

战斗又将开始……

stage 6-1，6-2

本人继续运用学会的养龙方法进行游戏。由于第六世界只有两关，而且第一关出现勇者等级就十分的高。所以不用担心，你有足够的时间进行发展。继续用龙海战术消灭勇者吧。记住只给龙和小精灵进行升级。别的用不到。（又是 S 级制霸）

第七世界

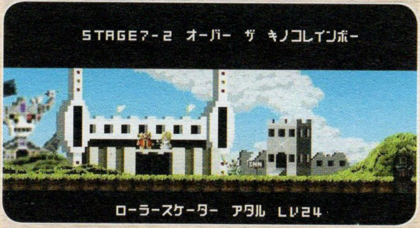
stage7-1

有些变态的第七世界开始了。首先上场的是一位近身勇者带领着一位魔法勇者进行游戏。本人上手仍然运用已经成熟的敲击方式培养龙。游戏还算有些人性，给了我一长段时间进行部队数量的累积。在大概时间过掉一半的时候会突然长出一批蓝色蘑菇进行魔分转换。这段时间各位玩家一定要把握好啊！如果这段时间出不了龙游戏一定宣告结束。第七世界的第一关关系到能不能进入第八世界的关键所在。第一局的难点在于两点。一是魔法勇者会给近身勇者补血，二则是魔法勇者自己本身会召唤出白色独眼进行辅助攻击。本人总结出的经验是最保险需要出两条一级绿龙。很多新人一定跟我一样一开始做不到。所以在之前几大世界里面一定要学会怎样出龙。如果实在不行，一定要想办法牵制住魔法勇者或者先把他解决掉。魔法勇者一挂。近身勇者感觉就一下子菜了许多。此关过后不用我再多说把龙升到二级。



stage7-2

第二关的勇者出现速度非常之快。没有很多时间可以让你累积兵力，而且第二波的勇者是剑士，会一个秒杀技能，只要剑一挥龙瞬间倒下。所以培养速度一定要快。龙必须要多出！一定要！因为次关勇者攻击频率十分快。至少要三条龙才能啃保证啃死他。（因为前几次失败的时候我只有 2 条龙）由于这官没有消耗我太多挖掘数，我直接把龙升到了三级。（之后不会再讲解升级问题，把龙升到顶级然后生精灵接着升魔女。魔法部队从第五世界开始就是主力军队了）



stage7-3

如果第二关轻松过关的话，那就证明你的龙的数量已经相当可观了。这句魔法勇者的杀伤力是非常可怕的。（放出的冲击波不是一条而是一片）不过无所谓。龙群的攻击力对付他们轻而易举。



stage7-4

这关不需要多说什么。拥有庞大的巨龙军团能顺利过关。



stage7-5

之前一直卡在第五关。因为这一关本人感觉十分的变态。一共有 8 位勇者对你进行疯狂攻击！（制

作人真的已经十分仁慈了，4 个 4 个分两批上）。虽然变态，但是取得胜利的秘诀仍然就是需要大量的龙进行攻击。而且一定要有小魔女配合。因为勇者们非常聪明会攻击龙的头部。如果没有小魔女进行配合的话龙会死的很无辜！



stage7-6

第七世界的最后一关。没什么可多说的。让龙海直接干了他。但是一定要有小魔女配合。否则说不定会被他用那飞一般的走路速度带走恶魔。





第八世界

stage 8-1 至 8-8

最后一大关了，最后一大关将会有 18 个勇者出现。本人感觉已经开始精疲力尽了……之前反反复复的重新尝试终于走到了最后。一口气把它搞定。其实最后一大关已经并不是那么可怕了。用最快的速度培养龙海战术是王道。龙的海洋才是胜利的源泉。





全地图制霸

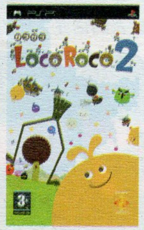
总结：

勇者别嚣张这款另类游戏是一款极其需要大量思考的游戏。勇者别嚣张 2 不论是通关难度还是英雄能力都比上一作要难上许多，如果想要完全掌握各个兵种的作用以及互相的配合作用都要自己随着通关的进行去研究理解。许多勇者都有自己特殊能力比如召唤生物或者，范围攻击，以及互相补血等等。新兵种的增加也使得玩法更加变化多端。此攻略并不是唯一的通关方法，玩家们可以尝试用其它的方式来进行通关。

```
金手指部分：
_S UCJS-10086
_G 勇者のくせになまいきだ or2
_C0 挖掘点
_L 0x2038486C 0x0001869F
_C0 养分表示
_L 0x2038EBCC 0x0001869F
_C0 魔分表示
_L 0x2038EBD0 0x0001869F
_C0 全魔物升级完毕
_L 0x804B6758 0x00050008
_L 0x00000003 0x00000000
_L 0x004B6780 0x00000002
_C0 锁定勇者为最烂（作者：L·竜崎，同时可以更换勇者，具体顺序可参照图鉴，从图鉴 160 开始）
_L 0x80398C58 0x00030004
_L 0x00000001 0x00000000
_C0 全图鉴开启 100%(L·竜崎修正）
_L 0x4049FA8C 0x004E0001
_L 0x01010101 0x00000000
_L 0x0049FBC4 0x00000001
_L 0x0049FE74 0x00000001
_C0 训练模式部分关开启（L·竜崎提供追加关，剩余两关的开启需要打开下面的训练模式全通代码）
_L 0x0044C4DF 0x00000018
_L 0x1044C4E2 0x00000101
_C0 训练模式全通
_L 0x8044BD38 0x00150001
_L 0x10000202 0x00000000
_C0 训练模式得分
_L 0x4044BB50 0x001E0002
_L 0x000F423F 0x00000000
_C0 训练模式评价 S
_L 0x8044BB54 0x001E0008
_L 0x00000004 0x00000000
_C0 故事模式全关开启
_L 0x0044C4E0 0x00000008
_C0 故事模式得分
_L 0x4044BA70 0x001C0002
_L 0x000F423F 0x00000000
_C0 故事模式评价 S
_L 0x8044BA74 0x001C0008
_L 0x00000053 0x00000000
_C0 快速移动锄头（按 X 和方向键，左上角 ---X+ 左 左下角 ---X+ 下 右上角 ---X+ 上 右下角 ---X+ 右。）
_L 0xD0000001 0x10004080
_L 0x20381F40 0x00000000
_L 0x20381F44 0x440B8000
_L 0xD0000001 0x10004040
_L 0x20381F40 0x00000000
_L 0x20381F44 0x00000000
_L 0xD0000001 0x10004010
_L 0x20381F40 0x4484C000
_L 0x20381F44 0x440B8000
_L 0xD0000001 0x10004020
_L 0x20381F40 0x4484C000
_L 0x20381F44 0x00000000
_C0 漆黑一片（按 L 键，粗体部分 00--04 为正常时间段，05 以上时土壤上方为漆黑，过关后欣赏烟花时用这个黑色背景最佳）
_L 0xD0000001 0x10000100
_L 0x00398D00 0x00000005
_C0 直接通关（按 X 键）
_L 0xD0000001 0x10004000
_L 0x00398D08 0x0000001C
_C0 勇者 or 魔物一隐身（先去叫勇者下来，开启后勇者消失，可以毫无顾虑的养魔物了，也是第一个挖出的魔物的地址）
_L 0x004CED2A 0x0000002E
_C0 勇者 or 魔物一恢复（开启后再关上，勇者恢复原状，如果锁定的话，勇者会在一定范围内走来走去）
_L 0x004CED2A 0x0000001E
_C0 勇者 or 魔物一变强（先去叫勇者或挖出第一个魔物）
_L 0x004CED5D 0x000000FF
_L 0x004CED5E 0x0000000E
_L 0x204CED60 0x10FF10FF
_C0 勇者 or 魔物一变弱（先去叫勇者或挖出第一个魔物）
_L 0x004CED5D 0x00000000
_L 0x004CED5E 0x00000000
_L 0x204CED60 0x00000000
_C0 魔物各类属性增强（2000 个，HP 为 9000 以上，养分和魔分为 99，这个范围也包括勇者，不推荐使用）
_L 0x804CED5D 0x07D000A0
_L 0x000000FF 0x00000000
_L 0x804CED5E 0x07D000A0
_L 0x0000000E 0x00000000
_L 0x804CED60 0x07D000A0
_L 0x000000FF 0x00000000
_L 0x804CED62 0x07D000A0
_L 0x000000FF 0x00000000
```

《乐克乐克2》详细图文攻略

中文名：乐克乐克 2	ISO容量：1.47GB	
原名：Loco Roco 2		
评分 9.7	厂商：SCE-J△○×□	游戏类型：体感动作游戏
	发行日期：2008.12.04	版本：中国香港版
	系统版本：4.01-M33	年龄：全年龄阶段
	官方网站：www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco2	



游戏简介：

由香港索尼计算机娱乐（SCEH）公司代理发行，日本 SCE Worldwide Studios Japan Studio 公司担任游戏的制作开发，预定 2008 年 12 月 4 日在亚洲地区发售中英文合版，由 PSP 掌机独占。所推出的动作体感游戏新作：《乐克乐克 2》（Loco Roco 2）目前官方网站已正式开通，并且公布游戏的最新情报和画面，供各位玩家参考。同时，官方还宣布本作将会在 2008 年 12 月推出中英文合版。继前作《乐克乐克》（Loco Roco）发售以来便获得世界各地玩家好评的乐克乐克，在亚洲地区也有着极佳的销售成绩。此回发行的续作更追加了各式各样丰富的欢乐要素，相信能同时满足新玩家与游玩过前作的玩家。乐克乐克是利用倾斜舞台的方式，引导动来动去的游戏角色到达终点的一款既简单又容易理解的游戏。使用“L 键”和“R 键”倾斜大地，引导乐克乐克到达终点的简单操作，便能让玩家以轻松享受角色们热闹行动的乐趣。

前言：

游戏本身操作不算复杂，但是关卡中隐藏着大量要素，因此本流程主要介绍各关卡中的隐藏地点和乐克乐克伙伴们的收集地点等，若有问题欢迎提出。

上手关：

做为上手关，本关的难度不高，一路上没有任何隐藏地点，玩家可以熟悉下游戏。过关后就正式进入乐克乐克的世界中了。

Franzea 1:

游戏开始后先向左边跳跃，进入隐藏地区吃第 2 个果实，之后向版面右边移动，路上的花碰到后可以取得音符。



之后滚到最右边后下去 NPC，对话过后道路开启，然后一路掉下去后往左边移动进入隐藏地点取得果实。



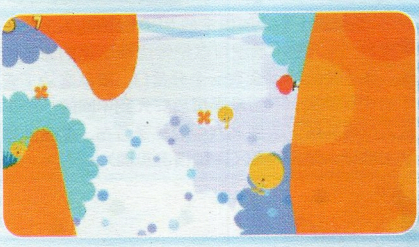
吃到果实后向右边移动，花朵上的蜜蜂可以打掉，办法是跳起来压它，干掉的话可以取得素材。继续向右滚会发生剧情，玩家需要把黑色的云团都顶掉。



继续向右移动会看见一株植物，顶植物顶端的红色部分植物就会变成桥，之后不要急于过去，在下图位置按下 O 键把身体分裂成多个小乐克后会掉下去，之后还找到一个果实的 NPC。

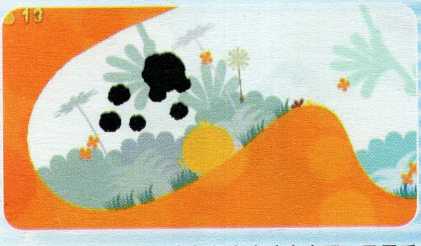


从上图这个位置掉下去



掉下去后在这个位置有个果实

一路向下移动到一只睡觉的刺猬面前，之后站在它面前不动乐克就会分裂开然后唱歌，此时玩家就能玩到音乐小游戏了。游戏结束后刺猬就会帮忙撞掉挡路的岩石，不过它也很可怜的插到了墙壁里。。。之后玩家把路上的黑云顶掉拿音符，然后跳到蒲公英上就会咬住一朵种子随风飘到右边，路上不要忘记吃道具，落地后进入左边的隐藏地区顶掉黑云就会出现果实。



吃完果实后继续向右边移动会出现一只黑毛怪，把他顶掉后吃果实，然后坐升降台到达上方后先吃掉果实，然后进入右边的隐藏地区找到 NPC。



跳到右边能找到 NPC

吃完果实后移动到右边，跳下去后会发生剧情，玩家将乐克分裂出来后其中一个会进入地上的小坑，游戏后期经常会出现这样的小坑，玩家一定要仔细观察！进入小坑后要跳出来只要同时按下 L+R 就行了，这里血腥发现一个问题就是其他小乐克也会跳进去，而进去后就直线掉下去最后被黑毛怪吃掉了……所以玩家还是尽量避免这样状况比较好。



这里的小洞可以掉进去

一路向下后把下图位置中的黑云顶掉，然后向左边移动吃掉果实，再进入小坑能玩到音乐小游戏，游戏结束后能获得素材。



Perculcka 1:

游戏开始往左边移动，吃到果实后往左边跳可以进入隐藏区。之后往右边移动跳到下面后吃掉 5 个果实再进入旁边的小坑就会出现音乐小游戏，小游戏结束后档路的门开启。



之后一路到达一个 NPC 顶着果壳的地方，把 NPC 头上的果壳顶掉后就能进入果壳，现在就可以利用果壳撞碎岩石了。下图就是隐藏区了，玩家从山顶滚下来的时候要一直按住 R，在达到图中 A 点时跳起即可进入。

A 点起跳后进入隐藏区

下图这个隐藏区同样需要在 A 点起跳才能进



入，之后不要急着继续向右，先往左边滚回来，此时会进入隐藏区，把岩石全部砸碎后得到果实。



同样需要在 A 点起跳才能进入，并且这个隐藏区里有个果实喔！



取得果实后滚回来，进入这个地方把岩石砸碎拿果实

取得果实后向右移动进入之前的大坑，按 L 滚到坑的最左上角，然后滚到 A 点起跳到达高台，之后一路向前可以得到一个果实和 NPC，要跳上这个高台需要一定技术，玩家们多多练习吧。

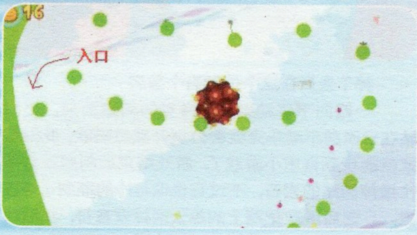


从 A 点起跳到达高台，然后向箭头方向走走

一路前进会看到一个睡觉的 NPC，分裂成几个小乐克后玩音乐小游戏即可叫醒他，之后就能取得素材。之后继续前进会发现一个长脚人，玩家一定要跳到他身上然后跳过去才能拿到果实，取得果实后到长脚人下方接触中间的草堆即可取得素材。



当滚到一个头顶积木的 NPC 时把他头上的积木顶掉，进入积木后就可以把旁边那坑里的岩石砸碎，往下掉的时候会有一个分岔口，要从左边下去才能吃到果实。下到最底层后要先到中间的一个平台上把机关压下改变洞穴中的柱子分布，然后上到最上层进入隐藏地区（详细情况见图）



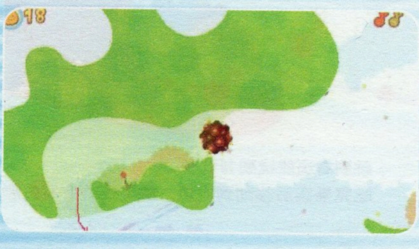
向图中所指示的地点移动

之后一路往山坡下面滚，下图是隐藏区，玩家仍然需要在滚到尽头时起跳才能进入。



这里推荐玩家从山坡最高处滚下来再跳

继续向下滚到下图位置时在山坡尽头起跳进入隐藏区，吃完果实后不要急着跳下去，继续向前跳，可以碰到 NPC 和最后个果实，之后在跳到下面接触大树得到道具，这样本关的全要素就收集完毕后了。



同样从最高处滚下来跳进隐藏区，之后跟着箭头方向走，千万别跳下去！

Shamplin 1:

游戏开始时玩家只要一路飞速滑行就可以了，路上相当爽快，到达下图中的位置后要注意下，目前乐克乐克并没有学回游泳的能力，所以下图中的A点隐藏区还不能进入。画面右上角的果实可以利用企鹅当跳台来吃到，如果距离不够的话就站在企鹅上一段时间等企鹅游过去即可。



当到达下图位置时注意不要被小企鹅的滚轮给带走了，向左边走能进去隐藏区，吃掉果实后再向左边移动进入小坑拿道具。



之后一路向下碰到一个需要把企鹅顶飞撞碎冰块的地点时要注意下，在企鹅插在墙壁上的下面有个隐藏区，进入后能拿到果实。





来到下图的地点后向左边移动进入隐藏区，注意进入隐藏区后要一直按 L 键让乐克快速滑行，前进一段路程后就会发现一个小企鹅拿着果实逃跑，玩家只要追上它就能拿到果实和素材了，如果失败的话就退出隐藏区再进入即可重新拿果实。

当来到下图中所显示的场景要注意下，这里的雪地是会下陷的，里面有个果实不要遗漏。



之后来到这个地区后进入小坑，只要玩家的乐克数量在 15 只就能玩音乐游戏来取得素材了。



当来到一个弯道内后玩家会发现右边的出口被石头堵了，需要撞 3 次才能碎，此时先不要着急撞碎，先往右边滑行，在下图中的位置按 R 把画面往右边倾斜，这样就可以进入上面的隐藏区了。隐藏区内有 2 个果实，其中一个要推倒企鹅才能拿到。



到达这个位置差不多能按 R 键了



不知道是不是因为这次放出的是测试版的缘故，血腥在这关最多只刷出了 18 只小乐克，如果有其他玩家刷全的话希望能给出图片指明详细地点和方法，多谢。

补充：

在到达终点后往最右边走努力跳上去咬住小树枝再甩上去就能得到一个果实，这个能力要在游戏后期才能得到。

过关后发生剧情，乐克乐克帮助了 NPC 把压着他的巨大岩石顶飞，现在我们只要回到第一关的世界中就可以玩到小游戏了，游戏一次需要消耗 100Pickories。



可怜的 NPC 被大岩石压着

在 Franzea 1 的场景那里玩了小游戏后继续发生剧情，可恶的 BOSS 指挥他的部下骚扰其他人，剧情结束后玩家得到新的紫色乐克同伴，使用不同的乐克乐克游戏时音乐也会不同喔！

Jaojab 1:

玩家到达下图所显示的地点后要先把藤蔓上的猩猩顶飞然后咬住藤蔓飞到左边拿果实，果实的左边还有个小坑，进入后能拿到素材。猩猩下面的树干其实是隐藏区，玩家可以从左边进入。



干掉这个大猩猩后抓住藤蔓往左飞





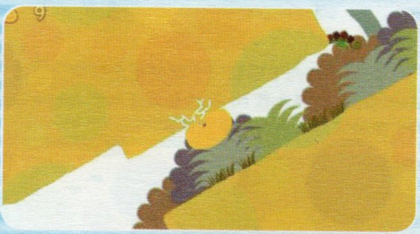
这里的隐藏区有个果实哦！

到达这个区域后不要急着下去，右边是隐藏区，进去拿果实。

进入古代方块石像后移动会比较麻烦，方形的身体在上楼梯的时候很麻烦，玩家要耐心操作。下图是个隐藏区，很容易就能发现了。



石像滚到水里后上岸顶下图的这个区域进入隐藏区。之后一路向右滚到一个电梯处，先不要急着上去，让电梯把乐克乐克压到下面的隐藏区拿完果实再上去。





这里的这个隐藏区不要忘记进去，里面有一个果实拿，还能找到 NPC，但是要千万注意头上的食人花。

最后到达终点时往右边走，然后努力爬上瀑布拿素材。



本关还有部分小乐克没有收到，请玩家耐心等待后期的补完。

Tropuca 1：

本关可以学到游泳的能力，方法是在水中一直按着圈，得到了这个能力后之前的一些有水池的关卡玩家可以多探索下。当玩家游到一个沉船的地点后先从船头的位置下去，之后碰一下左边的墙壁让一个果实长出来吃掉。



从这个位置下来后不要忘记果实

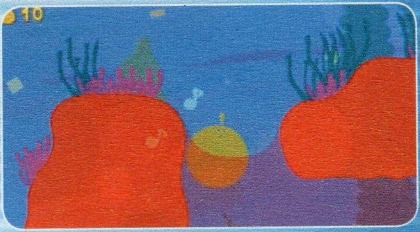


上图画红圈的地方可以顶破

在沉船里有个隐藏地区，从下图的这个位置下去压一下宝箱即可取得道具。



之后下图这个位置还有一个隐藏区，下去后可以吃到一个果实，然后在水流停止喷射的时候游到右面得到NPC。



下图这个位置需要先进入图片右下角的小坑，之后小乐克数量在10个就能玩音乐游戏取得素材了。



之后会进入一段背景带闪电的空间，在这片空间中小乐克是不能合体的，因此在必要的时候要按住O让小乐克们聚集在一起。跑出这个空间后马上往上游，然后往左边上岸就到了隐藏区了。



在碰到一条需要15只小乐克才叫醒的大鱼时玩家要注意下图中画圈的位置，这棵果实不容易被发现，吃掉果实后从大鱼的下面往右边走进入隐藏区。

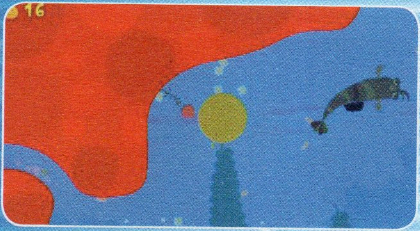


在大鱼的右上方还存在一个隐藏地区，里面藏着一个果实。

之后碰到几只黑毛怪在攻击一只大虾，注意下



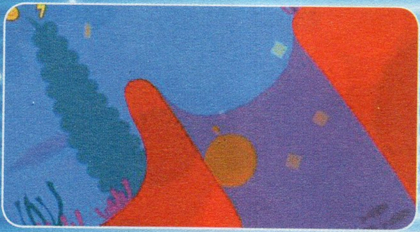
下图中果实的位置，不要遗漏了。把大虾身上的黑云都顶掉后咬住大虾的尾巴他就会把乐克带到地面上。



按照以上流程通过此关的话最多拿到 17 只小乐克，剩余的乐克请玩家耐心等待研究补完。

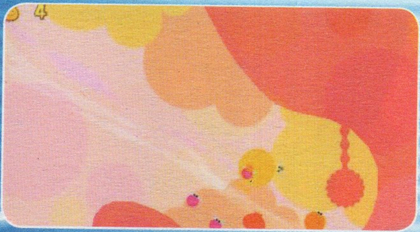
补充：

在需要 10 只小乐克才能唱歌的珊瑚那从珊瑚的左边下去可以找到隐藏区。



Domingo-Mama:

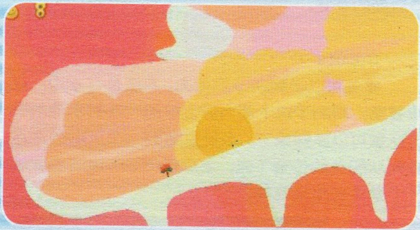
初期移动到有 3 个高台的地方要留意下，在最后个高台尽头往右边跳能进入隐藏区。



之后移动到水里后往左边走进入隐藏区(这个地方应该是在企鹅胃里 - -)

从胃里出来后到这个地方往左边走可以进入隐藏区。





下图右边是个隐藏区，进入后要达到 10 只小乐克才能玩到音乐游戏，游戏结束后挡路的门开启，里面有一个 NPC。



在大企鹅身体里第 2 次翻转场景时移动到之前来过的地方，原来天花板上是一块鱼骨头，鱼骨头上有个小坑可以进去。



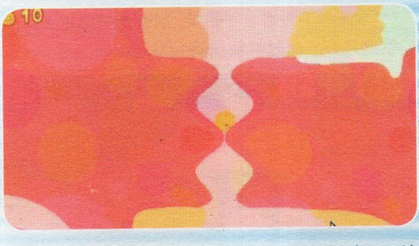
在跑到下图这个地点后不要急着往上跳，继续往右边走可以进入隐藏区。

当玩家到达这个地点后要注意了，下图中箭头所指的路口是无法进入的，估计要到了后期才能知道那里面有些什么。

箭头方向的这个通道可以无视掉

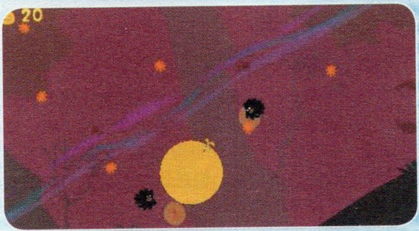
Battle with Bonmucho:





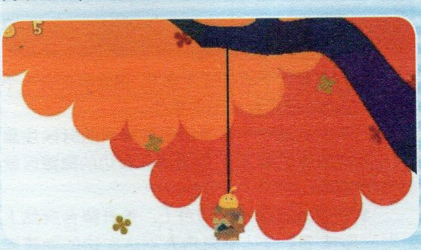
本关是一 BOSS 关，第一次打 BOSS 时还是比较紧张的，BOSS 战时有不少小怪会前来骚扰，平时尽量保持在地面上移动，看准时机再顶小怪。BOSS 的攻击招术就是释放黑色的钉刺，被刺到的话会掉 4 个小乐克，而且也很难再拿回来。BOSS 被顶到一次后就会坐在地上，此时只要继续跳起来压他就能伤他血，同时还能吃到 Pickories。

过关后得到红乐克和黑乐克，玩家在关卡中可以选择用他们进行游戏。

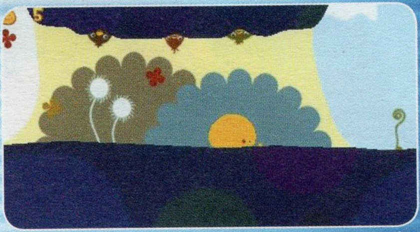


Yamboona Tree 1:

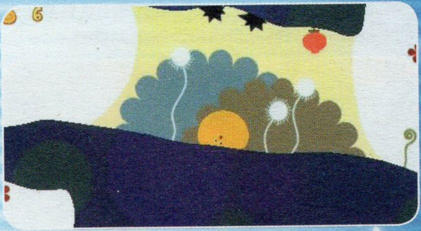
本关开头还是比较简单的，玩家注意下墙壁里的猫头鹰，顶一下能得到不少音符。到达下图地点时要先咬住图中的这个摇篮，等上面的怪物飞掉后再跳进去，这样就可以取得素材了。



之后下去后往左边走进入隐藏区，里面能拿到一个果实，但是要注意里面的怪，运气不好的话可能刚进去就被打到了。



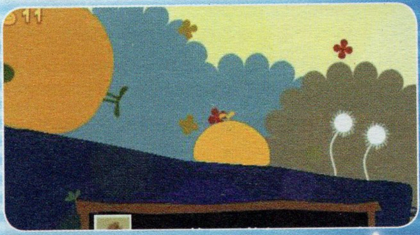
出来后继续向下，然后在下图位置往右边滚，切记不要跳！墙壁的上钉刺很阴险。



到达这里后只要玩家的小乐克数量在 10 只就能玩到音乐游戏，然后就可以坐上这朵白云了。



这里的这只巨大的猫头鹰要推倒他才能拿到素材。



这里这个隐藏区比较好找，进入右边的小坑后耐心等待一会，让乐克乐克把所有道具吃完就能拿到素材。

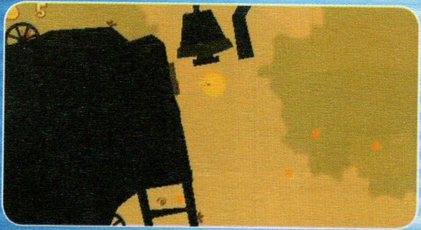
到达终点后马上往右边走进入隐藏区，之后让乐克乐克分裂开来，让一半的小乐克去顶左边的红色机关，然后再让另外半顶右边的机关，这样就



能拿到 NPC 了。

BuiBui Fort 1:

本关的场景比较特殊，玩家在木板上的弹跳力相当惊人，所以控制方面要多加注意。前进到下图地点时要跳到上面的入口，被吸进去后只要小乐克数量达到 5 只就能玩音乐游戏得到素材。



得到素材后继续向前滚动，消灭掉一个黑毛怪后往下图位置跳进入隐藏区，之后努力跑到隐藏区的最右上方还能找到 NPC。



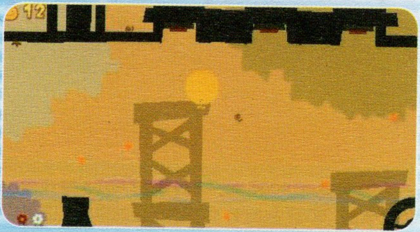
前进到下图位置后往上面跳进入隐藏区，被吸到上面去后推荐把乐克乐克的身体分裂开然后一直跳动，这样能更快的吃到所有道具。



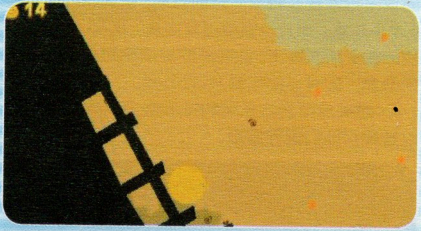
当到达下图地点时往左边走进入隐藏区，之后要小心那滚轮。



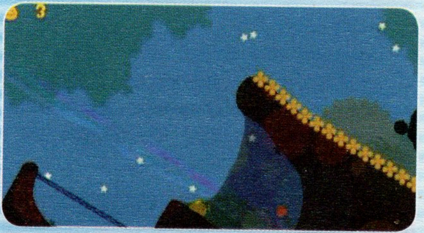
下图中上方有 3 个机关，当全部开启后左边的门就会打开，此时就能找到 NPC 了。



下图左边也是隐藏区，玩家不要错过。



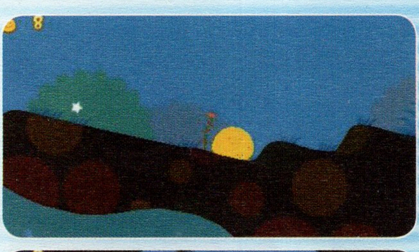
Chapo-Wahr 1：本关开头能得到新的能力，乐克乐克在撞击黑云的时候周围会出现一层光圈，这样就能一口气把大型黑云也撞掉了。之后往右边可以借助弹簧床跳的很高，但是玩家不要因为跳的太高而错过下图中的隐藏区。

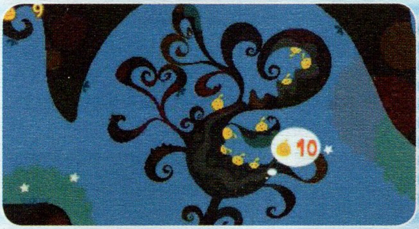


跑到下图这个地点时注意下，画面中会有一个敌人，把他干掉后就会出现果子。

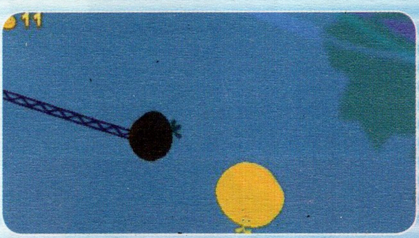
当玩家到达一个有着绿色升降台的时候注意下，小乐克数量达到 10 只的话进入右边的隐藏区就能得到道具。

拿到道具后踩到升降台上，等升降台突然上升时立即按下 L 键让乐克乐克到达左边的弹簧床

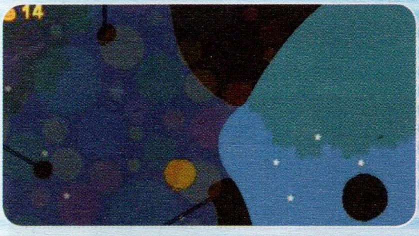




上，之后继续往左边跳拿道具，清理黑云，然后NPC 就会把玩家发射到右上角一个有云的地方，在那里还能吃到不少道具，最后找到 NPC，因此这里一定要多加注意！



到达下图地点时注意，在被弹上来的时候调整好角度，尽量让乐克乐克落在图中圆球左上角位置，之后就可以跳到隐藏区了。



过关后出现过场动画，动画结束后就可以玩到新的小游戏了。

Kelapton 1:

在前进到一个蘑菇人的地方往左边跳进入隐藏区。

之后前进到下图地点时只要小乐克数量满足 5 个就可以玩音乐游戏取得素材了。



来到一个可以粘住乐克乐克的地方后要注意下，在发射到第 2 个移动平台的时候平台会转 2 次，其中转第一次后把乐克乐克发射出去就可以到达隐藏区。



一路前进碰到几个巨大圆球的时候一直往上跳，可以进入隐藏区内，具体见下图。



之后玩家会到达一条可以粘住墙壁移动的通道，在移动到下图位置时往右边跳入隐藏区。





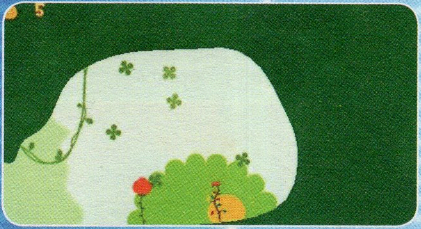
在跑到第2个蘑菇人的时候把蘑菇人一直推到右边的隐藏区，然后靠蘑菇人跳上天花板粘住后往右边移动可以找到果实和NPC。



之后到达下图位置后往右边走可进入隐藏区。

Jaojab 2:

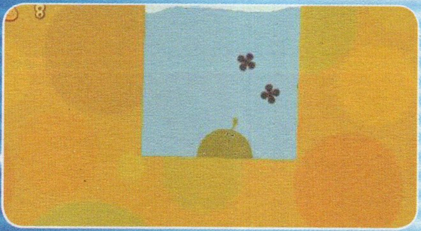
本关初期可以得到咬住树枝向上跳的能力，之前一些关卡中有这样的场景时玩家可以回去进行尝试。玩家前进到这里时要注意下，第一个果实其实是怪物，不能吃，第2个才是真正的果实。



到达下图这个地点时可以在水池里往下进入隐藏区。



之后在这个地方仍然可以找到一个隐藏区。



下图这个隐藏区要咬住左边的树枝之后调整到一定角度后发射进去。



到达终点后往左边走可以进入隐藏区，里面有一个果实还有一只鳄鱼，鳄鱼的鼻孔处可以进入，小乐克数量达到10只就可以玩音乐游戏拿素材了。在终点的最右边还有一个果实。



CaloCaro 1:

初期在这里可以找到一个隐藏区，进去后把石头顶碎就能拿到果实了。



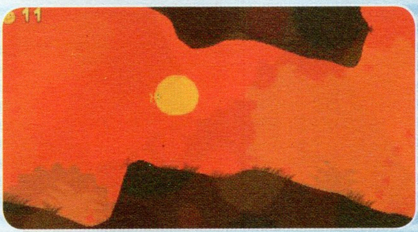
前进到下图地点时往右边走发现隐藏区。



到达这里时往右边走可以进入隐藏区，里面有个小坑可以进入。之后可以得到果实和NPC。

之后前进到下图位置时往右边走进入隐藏区，里面有一个果实，果实右边的小坑进去后还可以得到素材。





在到达一个升降台的时候咬住左边的树枝跳进左边的一块没有黑刺的区域可以进入隐藏区。



在到达这个地点时利用弹簧床跳到这个地点来，这样就可以进入隐藏区得到 NPC 和果实了。



在进入大贝壳落到下图中的地面后先把左边的黑刺给清除，然后就可以进入这里的隐藏区了。



在到达下图这个地点时注意先不要让贝壳进入凹槽，先跳到右边吃到果实然后再回去。（血腥这里就少吃了一个）



Chapo-Wahr 2:

下图中乐克乐克所在的位置有一个果实，只要把云都顶掉就可以得到。



下图这个通道也需要先把云顶掉才能进入。



到达下图区域时往右边走就可以进入下图中这个隐藏区，之后只要乐克乐克数量达到 5 只就能玩音乐小游戏。

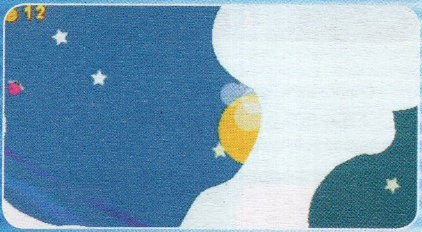


下图这个隐藏区比较难进入，玩家从弹簧床起跳后要落到右边的小云朵上然后再跳到平台上进入隐藏区。

到达下图这个场景后先把图中乐克乐克所在



的位置的云吃光，然后就可以进隐藏区了。



当到达下图这个弹簧床场景时先不要急着跳上去，往右边下去可以进入隐藏区。



Tropuca 2:

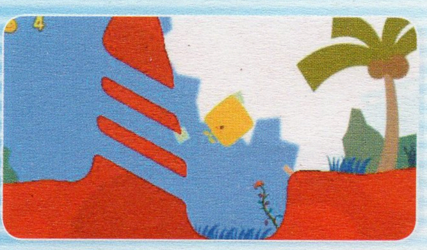
本关是个水下关卡，因此行动方面比较麻烦，玩家还需多多注意。当到达下图这个位置时往上游进入隐藏区。

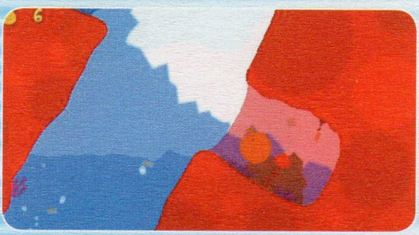


之后进入一只动物的嘴里被咬成方块状，此时把乐克乐克分裂开来，然后分别跳入右边的3个小空格里就可以把门开启。

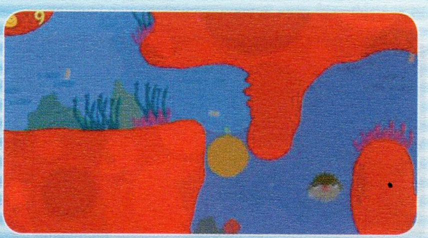
一路前进顶掉一只大虾身上的黑云，之后咬住大虾的尾巴，它会把乐克乐克送到右边的地区，此时按住R一直往右边走可以进入隐藏区。

下图这个隐藏区要先等入口处停止喷射水流，





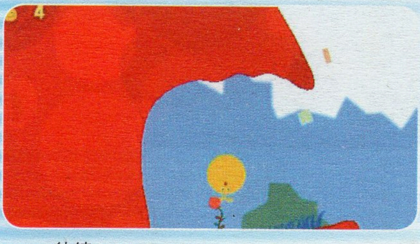
然后就可以正常进入了。



到达下图所显示的区域时把珊瑚顶开就可以进入下图右边的这个隐藏区了。需要注意的是隐藏区内吃完果子后继续往右边走会碰到一处有6只刺豚把守的地方，如果技术不好的话很容易被顶掉很多小乐克。



到达下图位置时往左边走可以进入隐藏区，之后在抵达终点前会有敌人前来，2只黑毛怪还是比较容易对付的。



待续……

《双星物语》超详细剧情流程攻略

中文名：双星物语!! / 奇幻仙境		ISO容量：459MB
原名：ツヴァイ!! / Zwei!!（Zwei）		
评分 9.3	厂商：Nihon Falcom	游戏类型：动作角色扮演
	发行日期：2008.10.16	版本：日版
	系统版本：3.71-M33	年龄：全年龄阶段
	官方网站：http://www.falcom.co.jp/zwei_psp	



游戏简介：

本作是于 2001 年 falcom 公司发售的 pc 版 a?rpg 游戏《zwei!!》的 psp 复刻版（*），在最大限度保持了 pc 版原汁原味的同时，falcom 更是重新制作了 bgm，让旧瓶装进了新酒。

＊注：2002 年新天地多媒体公司取得该游戏代理权并发售了简体中文版，译名《双星物语》。2004 年 falcom 发售该游戏的 ps2 版，只是人气并不如 pc 版高。

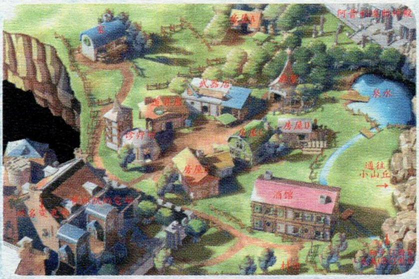
选择 new game 时能选择 4 个难度开始，分别是らくらく（简单）ふつう（普通）むずい（困难）しびれる（棘手），现在将以普通难度开始游戏。

基本操作	
非战斗状态（在村落或大地图）	
十字键 / 摇杆	移动
○	确定 / 调查（物体出现“！”字样）/ 对话
□	切换角色 / 对话时快速跳过对话
△	装备栏物品装备（使用）/ 卸下
×	取消 / 装备栏道具选取（移动 / 替换）
L/R	装备栏光标左 / 右移动
start	调出菜单
select	无
菜单	
十字键 / 摇杆	光标移动 / 地图滚动
○	确定
□	切换角色
△	装备栏物品装备（使用）/ 卸下
×	取消
L/R	切换栏目
start	退出菜单
select	道具整理
战斗状态（迷宫中）	
十字键 / 摇杆	移动
○	攻击 / 开门（仅限无开关的门），按住为蓄力
□	切换角色
△	装备栏物品装备（使用）/ 卸下
×	装备栏道具选取（移动 / 替换）
L/R	装备栏光标左 / 右移动
start	调出菜单
select	无

难度选择好后首先设定男女主人公的名字，默认情况下女孩名为ピピロ（皮皮洛），男孩名为ポックル（布库尔）。

接下来选择宠物，可选择猫或狗，每种各有 4 个毛色（l/r 键选择毛色）。然后设定宠物名字，默认情况下猫名为タマ，狗名为ポチ。

一切准备妥当后，游戏开始



第一章 · 神像被盗了！

习惯睡懒觉的皮皮洛被布库尔吼醒，俩人饭后动身赶往教会，正好赶上修女授课时间。（与修女对话）这次的授课内容是 500 年前的魔法大战，活跃其中的俩人——巫女姫ティアラ（蒂阿拉）/ 聖騎士パラディス（帕拉迪斯）。

授课完毕后已是黄昏，俩人正闲聊着，布库尔发现一个生人急急地走过，追上去一看，那人似乎是去了布克村里的神殿。

俩人在神殿门口听到争吵声，那个奇怪的人把守护神殿的ポール（保罗）打晕，走进了神殿深处的祭坛。

蒙面男已经把 6 座村中奉为宝物的神像盗走

了，身手还异常敏捷，皮皮洛的魔法光弹完全落空了。村民们正拥入神殿，蒙面男在俩人面前瞬间消失了。

在向修女和老村长报告神像被盗的情况后，布库尔主动请缨去找回神像，皮皮洛刚开始不大愿意，得知夺回神像将得到 10 万 pn 的悬赏后也心动了。

姐弟俩整理好行装，冒险正式启程！

注 1：出发前建议先去武器店买个プッシュ手袋（推力手套），这个是必要装备，务必带着。

注 2：只有布库尔能推动除铁制品以外的重物

注 3：在村子里跟エリヤ对话得到キャラノート（人物辞典），跟カイト对话得到魔獣辞典（魔兽辞典），跟ブリック对话得到アイテム辞典（道具辞典），跟ポール对话得到スコアブック（成绩辞典）。

先去ヒポリタの丘（希伯利塔丘陵），俩人远远地听到似乎是猫的声音（视选择的宠物而定），似乎是从井中发出的，俩人在帐篷翻找了一番拿到了ロープ（绳索）。

原来有只猫困在井底了，俩人决定把它带回家（原来家里正好有个狗屋 orz）。

得到宠物后，刚开始推荐去カヤパの森（卡亚帕森林）的 lv00 迷宫——こぼるとの森（大耳兽森林）去练练手，现阶段里头只有一种怪物——こぼると（大耳兽），能轻松通过。

熟悉手感之后，就能转移到パウエル庭園（帕维尔庭园）的 lv01 迷宫——中央水路。

注：迷宫有时会出现气球，连续攻击气球就能刺穿。

lv01 中央水路

来到中央水路②时，会看到 3 个开关把手，先拨中间的那个，然后左右只能各拨一个绿灯（拨右边开右门，拨左边开左门，两个都拨绿灯则不开门），左上方有一只正在发呆的あおとかげ（蓝蜥蜴），以现在的级别（lv1），没有信心的话就不要惹它了（笔者当年在 pc 版初次就是被这个物体推倒的）。如能加把劲消灭后能在其身后的房间内得到香蕉。地图下方右边房间按下按钮后会出现怪物，并且左边门会上锁，消灭完怪物才能打开。如果补给不足尽量不要去按。

在中央水路③，第一道门按照壶的位置按下按钮，第二道门则要消灭按下按钮之后出现的怪物，第三道门也是按照壶的位置按下按钮（小心开门后从天而降的刺球），第四道门打破气球后门会打开，但是会出现 3 个鱼人，打还是逃自行斟酌吧。楼梯下方的房间有老虎机，看时机打破能得到不同的食物。

来到庭园分歧，存档点有回复泉水，淋个澡（？）就能完全恢复 hp。

俩人正要继续探索迷宫，忽然遇见两个似乎是探宝猎人的。那位大姐自称ナターリャ（娜塔莉亚），旁边似乎是她弟弟兼助手，名叫トム（汤姆）。他们似乎被庭园的机关挡住了无法前进，贫嘴的（？）汤姆不小心暴露了机关的启动方法，娜塔莉亚一边搪塞着俩人，一边扔给他们一个冒险之翼，随后离开了。

此时村子的酒馆已经能交换食物了，与收银机对话（寒）即可。

（俩人怎么可能就此终止冒险回村子玩过家家游戏！）一无所获的俩人决定去クロップ洞窟（克洛普洞窟）继续探险。

毕竟是洞窟，能见度差得可怜，俩人不得不步步为营。

注：炸弹用法，先使用炸弹，然后摇杆拨到地图上指定位置按○ / △即可（炸弹图标带叉时无效）。

lv02 洞窟間道

在洞窟間道①下方，有个只放一个箱子的房间，把箱子开合一次后会掉下 3 只蝙蝠和 1 个哥布林，消灭后右边的门即可打开。入口上方的门是单向的（左单向）。空地上放置的蘑菇一推动会突然出现 6 只怪物，小心应战（爆炸物能派上用场！）。把蘑菇推到空地左上的台座，挡路的尖刀桩开始活动。地图右上的木箱有樱桃，站在木箱正下方打开便不会被尖刀桩刺伤。

洞窟間道②也有个台座，一踩上去蘑菇和怪物会同时掉落。台座后方的房间有个老虎机，纯粹赶时间的话可忽略这个机关直接北上。右上的气球打破后只会出现一个倒数的炸弹，可以无视。

（！）小心狼人！如果等级只有 1 的话很难取胜（某种意义上两只 60hp 的狼人比一只 240hp 的蓝蜥蜴更危险）

洞窟間道③的空地有个大耳兽，打倒后会出现 4 只蝙蝠，并且尖刀桩开始活动，可无视蝙蝠径直向前。右下通道有两座人面炮台，旁边的壶藏着一颗炸弹，打破后拉远距离等倒计时吧。上方的蘑菇依然藏有敌人，消灭完后再安心推蘑菇吧。通往终点的楼梯有尖刀桩挡路，打破白色头盖骨尖刀桩即会运动。

终于抵达终点。俩人发现似乎有什么人在等待着他们。

谜之男居然知道姐弟俩的名字，并且还说要传授技艺，一心磨练武艺的布库尔毫不犹豫地称之为“师傅”（寒）。

谜之男向俩人传授了“百式天眼？改”（过程还真简单 ||），然后就离开了。

“百式天眼？改”，得到此技能后小地图可用红点标记敌人，对观察敌人动向甚为管用，尤其在洞窟之类的能见度低地形时。

在这里始终是没有找到神像，姐弟俩决定去

森林一探究竟。

第二章　初生之犊不怕虎

lv03 森林本道

入口有个踏板，在上面站几秒就能开门。

森林本道①的第二个房间出口被石头堵住，打破旁边的壶就能引爆炸弹。第三个房间则要先打破气球消灭完怪物才会开门，右方通道的石头即便炸了（用自家的炸弹）也只会看到 3 个空壶，不炸也罢。

森林本道②有条岔路，左边能看到重物，此时推力手套派上用场了。推开后能找到老虎机。消灭最上方的怪物后即可进入森林本道③。

此处出现“魔法障壁”，必须以相克属性攻击才能解开，此时主角们并没有入手任何属性的魔法石，故可跳过（后期得到大地之宝玉可以回过身来拿道具）。长长的林道一路前进天上会一路落下炸弹，不要停下直到抵达满是按钮的房间。这次的按钮依然是按照壶的位置去按，不再赘述。下一个房间每打破一个壶就会出现一个敌人，全部壶打破后即可开门。

再次遇见探宝猎人姐弟。他们似乎是被重物挡住了无法前进打算回村子找些道具，他们缺的正好就是之前的推力手套。(-_-)

lv04 祭壇への路（风？通往祭坛之路）

入口处的石块用推力手套推开即可。

即便是等级达到迷宫入口的建议等级，仍然不能掉以轻心，刚进去的岔路会出现うぃっち（魔女），这种怪物会落雷，伤害值还颇大，一不小心被连续两三道雷劈中就会 game over。建议在这条岔路分 3 次逐一解决（只按左边按钮开左门，右边开右门，同时按了开中门）。其中一个房间会捡到个鱼钩（必须要拿）。这里会出现附着点（巨大螺钉），现阶段还不能跨越。来到有 4 个把手的房间时，当把手全部是红灯时开下方房间门，全部是绿灯时开左边门（建议顺时针或逆时针拉把手）。上方能进入的房间可得到红莓。

祭壇への路②由于下雨的缘故，能见度跟洞窟一般低，好在之前向谜之男习得招式，可按照红点预先判断位置。有 5 个转盘齿轮的房间看准时机穿过中间的缝隙。狭长通道里能拾到風ノ花（风之花）。在有 9 个把手的房间，把手全部红灯开下方门，绿灯开左边房间门（房间左上的按钮作把手复位用）。一路上除了突如其来的敌人没什么机关。

终于来到风之祭坛前的大房间，姐弟俩似乎听见什么“封印解除”，猫法师コルベット（科尔贝特）在被姐弟俩的自言自语激怒后召唤出巨大的 boss——ダークフット（黑暗之足），随后离开了。

姐弟俩这才明白这只猫（？）可不是吃素的，但也只好硬着头皮把袭来的 boss 击退。

注 1：boss 战时是不能调出装备 / 道具 / 地图菜单的。

注 2：击败 boss 后尽快收集掉落的食物。

boss 森の巨人？ダークフット hp：2000/atk：20 魔法耐性：风

它的行动并不算快，“夜叉の舞”是其身边游走的红色块状物（分身？）追踪主角弹跳并附加低速光弹，除此以外还有爪子攻击。“怒怒怒！！”时它的速度会加快，“修羅の舞”是从分身向四周放射螺旋状细长光束，此状态它能使用真空刃，击破红色分身还能得到食物，由于大部分攻击招式是从分身发动的，故应优先击破分身，如此一来这个森林巨人只有傻站挨揍的份。

俩人进入祭坛深处，发现了静静坐落在台座上的地之神像。如今 6 座神像仅回收了一座，主角们还有很长的路要走。

俩人之前似乎在森林分歧那看到块特殊的牌子，得到神像后于是决定进去看看。

lv05 妖精の通路（风？妖精通路）

这里的林子甚是茂密，以至于把路都挡住了。此时小地图可发挥作用，有些路的边角处从小地图会看到凹陷。说不定那里便存在着隐藏的通路。

妖精の通路①第一个房间有两个按钮，左右分别对应上 / 右门，同时按下两个按钮会出现怪物。右方通路地面放置着定时喷火的火炉，看时机走过即可。带有“！”牌子的房间打破壶会陆续落下炸弹，小心躲避。

妖精の通路②入口左边的树干有隐藏道路。这幅地图没什么难点，唯一注意的是通往妖精の通路③楼梯的横向走道岔路处，如果打破壶会出现怪物和点燃的炸弹，如果逃进下方房间，则需要把所有怪物消灭才能再次打开房门。

妖精の通路③基本是给玩家收集道具用的，急于通关的话，只要按下右下方通道的按钮即打开下方的门。

俩人来到一个神奇的地方，还看到了似乎是妖精的生物。

原来这里是风之妖精的居住地——シルフの森（西尔弗森林），族长自称エンプルフ（安普露弗）。即便是生活了数百年的老族长，对于近期布克村神像被盗一事却是毫不知情。

族长却突然问起俩人有没见过西尔弗的同类，原来有一个妖精独自离开了村子不知去向，向村中其他妖精询问，得知逃走的妖精名叫リップル（利普露），已经不是第一次逃出村子了，之前还有被大耳兽抓走的记录。

等等，大耳兽？

之前不正是去过那个地方练手吗！

俩人决定去那个地方寻找失踪的利普露。果然在大耳兽森林找到了被绑在柱上的利普露。利普露被布库尔救下自己的英姿（？）深深吸引了，竟然

向布库尔求婚(orz)。布库尔不得已用大份料理跟姐姐成交，皮皮洛施展毒舌将利普露的求婚念头打消了。

返回西尔弗森林，族长十分感谢姐弟俩，决定把水之妖精交予她保管的“水の鍵”(水之键)赠与他们。

一天，姐弟俩正在村中的小山丘放松心情。俩人听到引擎声，抬头一看，一架熟识的飞机正好在头顶飞过。只是……

飞行的轨迹太奇怪了，最后竟坠毁在卡亚帕森林。

飞机的残骸满地狼藉，飞行员迈尔斯不省人事地倒在一边。飞机原来是受到怪物的袭击才坠毁的，而皮皮洛订购的时装杂志也因为飞机坠毁而浮云了(寒)。

好在及时把人送到医院，飞行员这才没有大碍。

之前似乎在森林里得到一个鱼钩，据道具店老板プリック(普利克)所说，他的儿子ジュノー(丘诺)最近似乎丢了个鱼钩，而他现在去了トリポ力湖(特利波卡湖)找鱼钩去了。

把鱼钩交给湖边的丘诺，丘诺送给俩人フックロープ(钩索)，于是有附着点的地方就能装备钩索飞跃了。

水之键？看来是跟水有关，姐弟俩再次来到帕维尔庭园分歧，果然看到了上锁的门，水之键正好就能打开这道门。

lv05 秘宝への道(水？通往秘宝之路)

这里的十字路口会出现结冰现象。也就是说，不可能出现左右转的情况，只能是一口气滑到底。

秘宝への道①有一个数只母猴围着一只水母转的房间，小心母猴扔的炸弹以及水母的放电+自爆。通往左边房间的道路被水属性魔法障壁挡住了，只好放弃。右边的房间有大耳兽操纵的炮台，消灭大耳兽即可，想用炸弹连同炮台一并解决也无妨。

刚进入秘宝への道②会看到一只被绑在柱子上的大耳兽，如果把它消灭掉的话右边的房间就不能打开了。因此把其他怪兽引开并解决，搜刮完道具才收拾残局。狭窄的通道除了火炉就是母猴，躲避炸弹有一定的困难。大空地可以选择直接走过，如果想在迷宫拿高分的就要好好探索一番了。楼梯下的房间也有宝物，横向3个房间中间的那间，打开最上和最下的箱子，右边房间的门也会打开。

秘宝への道③，刚开始可以回收正上和正下的道具，之后消灭地图左上方房间的怪物后就可以去左下的楼梯直奔秘宝而去了。但这样一来就会错过地图右边的其他宝物，务必去看看吧(只是别被怪物推倒了)。

走进供奉秘宝的祭坛，台座上静静地放置着魔宝石，皮皮洛感觉到其中有股强大的水属性力量。既然是安普露弗族长的好意，那就心领了吧。得到“極寒の宝玉”(极寒之宝玉)。

如此一来就能使用水属性魔法了，同时能消除火属性魔法障壁。

那么，存在有火属性魔法障壁的地方，应该只会在那了吧。

注：使用布库尔装备魔宝石时，注意布库尔的魔力点数(右上角)，布库尔的剑尖能吸收大部分魔法(落雷，飞行道具之类的不能吸收)，从而转化为自身的魔力点数。而皮皮洛是天生能使用魔法的，不需要担忧点数耗尽的问题。

ケノーピ火山(凯诺比火山)，那里终年都流淌着熔岩，姐弟俩果然在那里发现了挡路的魔法障壁，轻松消除后，俩人再次展开冒险。

lv04 溶岩地帯(熔岩地带)

溶岩地帯①打破中间的容器后会被从天而降的怪物包围，刚到手的极寒之宝玉能给予对方重创。小心ふぁどら(炎龙)的麻痹攻击。

按下溶岩地帯②大空地的按钮后，空地左上的门会打开，同时也会出现敌人。可以无视敌人直接去按通道末端的按钮，这样便能打开空地下方左边通道的门。

溶岩地帯③空地1中央有老虎机，打破后会出现大量敌人。清完后通往空地2的门打开。消灭空地2的所有怪物，左边的门便会打开。

溶岩地帯深处似乎有什么人在，凑近看果然是被布库尔称作“师傅”的谜之男，这次他向姐弟俩传授了“王者練極気功”，再次离开了。

“王者练极气功”，比起普通的必杀技所凑的5combo，这个要10combo蓄1个，而威力自然也不会低。

溶岩地帯只是一条支路，俩人真正要去的是火山主要通路。

lv06 溶岩洞窟(熔岩洞窟)

火炉，刺球……诸如此类的麻烦机关开始出现了。刚开始就是个火炉通道，第一个房间是旋转的刺球棒，建议躲在角落用皮皮洛的水属性魔法打破气球。右下的横向通道有来回运动的轮盘，通道的凹陷处可以利用。

在溶岩洞窟②，左下的小支路按下按钮会掉落数个火炉，纵向通道的门也会打开。右方通道会有轮盘，小心躲避。

溶岩洞窟③第一个房间是逆时针旋转的刺球，还是利用角落躲过。左边长方形房间的刺球一经按下轴心按钮便会转动，同时会出现怪物，小心应付。出口前的房间有两只石化鸟，如果有防石化装备可以事先准备好。不幸被石化也只能靠搓方向键来加速恢复了。

来到火山分歧，正好撞见探宝猎人姐弟。在娜塔莉亚的追问下布库尔不得不吐露寻找神像的

实情。姐弟俩也得知这对探宝猎人来到阿尔杰斯大陆是为了寻找 4 头古代龙。

分歧的宝箱可得到砂袋，以后能派上用场。

火山分歧的3个迷宫其中有两个都是断崖+附着点，之前拿到的钩索能用上了。

想必神像是放在祭坛之类的地方吧，俩人决定去火之祭坛寻找一番。

lv07 祭壇への路（火？通往祭坛之路）

祭壇への路①出现限时通过的吊桥，打破桥头的气球后就要斜向冲刺到桥的另一头（玩到这个份上应该发现斜向行动速度较快了吧），耽搁太久另一头的门会上锁。有一个需要钩索进入的房间，在地图左下角的下层楼梯旁边打破气球后要迅速朝该房间冲刺，耽搁的话还是会关门的，建议冲刺前先把路上的怪物清个遍。本关开始出现不怕水属性攻击的あかとかげ（赤蜥蜴），用近攻型的布库尔解决吧。

祭壇への路②刚开始的长方形房间要打破气球并消灭敌人才能通过。大空地的敌人可以无视，空地下方的长方形房间有数只おーく（猪怪）。布库尔的剑尖是不能吸收它们的飞枪，有蓄力点数的话不妨蓄力攻击一口气解决。吊桥桥头的气球打破后，轮盘会开始波浪状运动。左下的狭长通道可拾得炎ノ花（炎之花）。

来到了火之祭坛。原来科尔贝特已经在等候姐弟俩多时了，虽然这只猫对姐弟俩能消灭他召唤的怪物感到不可思议，但还是召唤出フェニックス（凤凰）前来阻挡主角们的脚步。

boss：火焔鳥？フェニックス hp：8000/atk：57 魔法耐性：火

……这真的是凤凰么，怎么跟个鸵鸟一般四处跑？(寒) 扇动翅膀发出 v 字火焰时可以站 v 字中间，高速冲撞要斜向绕圈才能躲避，慢速移动时周身会放射火焰弹，“炎の雨” 要看准熔岩落点躲避。当其 hp 低于 1200 时它会开始逃走（一边放火一边乱串），追上去一气消灭后会得到焼き鳥（鸡串烧，凤凰真成烧鸡了 -_-）。

解决凤凰后，蒙面男正好从祭坛出来，俩人向其讨还神像，只得到一句 “没达到目的不会归还” ……

不管如何，第 2 座神像是拿回来了，这次是水之神像。皮皮洛发现火属性的地形竟是放置着水属性神像，布库尔似乎猜到是属性相克了。

回到布克村，发现ブシュケ（普修凯）宅邸门口的地下室开门了。原来他的地下室也是个迷宫，他还送给主角们磁石，这样就能用磁石吸走铁制雕像了（原来他家的雕像最多就镀金的 orz）。

既然森林存在着妖精，说不定火山也有呢？火山分歧，通往祭坛的反向貌似就是妖精的住处。

lv08 妖精の通路（火？妖精通路）

这里也存在不惧水属性的怪物，也有近攻能力不差的兔妖，本段迷宫推荐使用布库尔。

刚进入就会看到大空地，清空敌人后才会开门。通往下层楼梯前的房间有两个按钮，按下后轮盘会开始横向运动。

妖精の通路②的空地 1 有 4 个按钮，按下除了右上角的另外 3 个按钮开门（看怪物初始位置即可得知）。空地 2 存在大量火炉，按下房间右上的按钮可开门。空地 3 中央有气球，打破后可退回入口把敌人逐一击破，之后通往下层楼梯的门会打开。

妖精の通路③最上端房间门会标明数字，那个是玩家需要破坏的桶数量。正好达到该数量时门会打开。下层楼梯前的大空地有许多敌人，可以无视直接离开。

来到了跟当时在西尔弗森林相似的地方（只是这里滚烫滚烫的）。去跟坐在中间块头比较大，还长着角的妖精对话吧（红色，有角……3 倍速？？？）。

这个便是火之妖精——サラマンダー（火蜥蜴）的族长ヴォルカン（沃尔坎）。他表示最近他的两个孩子似乎有些无聊，这个族长想拜托来访的人类给那两个孩子讲述一一些关于外面世界的事情。（父爱无边啊 / 泪目）

布库尔似乎想起“那个”还留在自家房里。在自己的房间找了一番，果然在桌上发现了当年父亲买给他的绘本。

带上绘本给沃尔坎吧。两个火蜥蜴孩子听完故事后十分高兴，布库尔也决定把这个绘本送给孩子们。沃尔坎也很满意，觉得姐弟俩似乎担负着什么重任，把西尔弗托付给他的“風の鍵”（风之键）赠给姐弟俩。

既然是风之键，那跟风属性的卡亚帕森林脱不了干系了。

在森林分歧果然发现了上了风之锁的门，打开后便是通往风之秘宝的迷宫了。

lv08 秘宝への道（风？通往秘宝之路）

入口前的牌子写着“强风注意”。或许是因为秘宝的强大魔力缘故，这个迷宫一直是狂风大作，对主角们的行动造成很大困扰。

在这个秘宝への道是可以一口气走到底的，唯一需要注意的是秘宝への道②会因为倾盆大雨而能见度暴减。

终于来到了这股狂风的源头，台座上果然放置着被妖精称作“宝玉”的魔宝石。得到疾風の宝玉（疾风之宝玉）。

如此一来，主角们又得到了新的力量。接下来该去寻找被地属性魔法障壁挡住的路了。

似乎森林入口就有一个呢！

lv10 森林枝道

跟森林的秘宝への道相似，这个也是能一口气走到底的迷宫。只是怪物会更强，比如同样会扔炸弹并且更凶狠的ぼすさるーん（猴王），以及能从眼睛放射石化光线的めでぃうさ（美杜莎）（建议带上石化预防药）。小心箭雨！箭雨和怪物的配置足以使玩家备受打击。

森林枝道②地图左下有个带把手的房间，拨动把手一次会出现一个怪物，消灭4只怪物后可以开门。

森林枝道的深处，谜之男似乎毫无悬念地等待着主角们。这次他向俩人传授了"奥義？双槌飛天翔"（ツープラトン），这次是两人协作的奥义，只要5个combo里有一个是同伴发动的攻击即可得到该奥义的蓄力点数。谜之男似乎是把自己该教的尽数教给姐弟俩了，于是满意地离开。

第三章　协作？意图？

如此一来，只剩下克洛普洞窟还没有进一步的探险了。

lv09 洞窟本道

在该迷宫出现的土狼对于使用魔法的皮皮洛是个麻烦（装备疾风之宝玉的皮皮洛近战还是很猛的）。而丧尸则会放射毒气，建议买个护符或者喝药。

洞窟本道①左上房间有蘑菇，推到台座上即可开门。接下来的岔道怎么走无妨，只是浪费炸弹炸掉岩石有些可惜（殴）。

洞窟本道②左上房间会有人面炮台两座，嫌碍事可以炸掉，按下中间按钮即可开门。岔道右边的蘑菇可以推到岔道下方的台座，炸掉岩石后能在地图右上房间找到老虎机，之前的按钮按下后会掉落一圈气球，迅速打破缺口逃出去。通往下层楼梯的门可以利用之前推到左下处的蘑菇开门。

洞窟本道③初始的大空地有6座墓碑，其中只有左边中间的墓碑才是蘑菇台座，其它的墓碑都隐藏着怪物。岔路右边只有纯粹的怪物，不缺乏食物的情况下就没必要过去了。通往洞窟分歧的楼梯门前出现新的机关——蜡烛，用皮皮洛的无属性或光属性的魔法才能点燃（这里有bug，火属性以及火之奥义也可点燃，不过依然仅限皮皮洛），之后会出现土狼和丧尸，消灭干净才能开门。

再次看到了探宝猎人姐弟，汤姆因为娜塔莉亚的赌气话被气走了。娜塔莉亚离开前提到了普通炸弹不能炸开的岩石以及被钢铁雕像堵住的路口……

关于钢铁雕像已经是能用磁石解决问题了，至于坚固的岩石柱，似乎ダブネ砂漠的商人レジネフ有卖炸药……

炸开堵着楼梯的炸药后，主角们开始寻找地之妖精。

lv10 妖精の通路（地？妖精通路）

进去后，左边的房间会看到4块岩石，在中间放一颗炸弹足矣。岔道下方的空地打破气球后会出现怪物。一路炸完岩石并消除魔法障壁即可到下一层。

妖精の通路②刚开始会看到被数个壶包围的蘑菇，打破后就能自由移动了。地图左边的岩石柱炸掉后会有数只毒蜂王，建议放好炸药后就开始蓄力，等毒蜂王进入攻击范围一气消灭（！风属性对毒蜂王无效），全部解决后房间的石柱会变成宝箱。

妖精の通路③第一个岔道的正下方有个隐藏在岩石里的宝箱，可得到賢者の腕輪，一路炸毁岩石即可到达下层楼梯。

看来是找到了地之妖精的住所。先去找火炉旁的ピツク（匹克）得到電池（电池），这样就能用它启动帕维尔庭园分歧的平板车了。

和高台上的矮人对话。他自称ジークリート（齐库利特），是这个ノームの村（诺姆村）的长老。他发现俩人持有宝玉，姐弟俩也得知巫女姬和圣骑士也是确实存在的人。

齐库利特自然也持有封印秘宝的钥匙，但他却不会这么白白送人（务实工作的矮人早已习惯等价交换了，想收获当然得付出），他想让姐弟俩用美酒交换钥匙（矮人果然生性嗜酒－－）。布库尔突然想起布克村村长ピョートル（皮特尔）是个品酒的行家，只是这个老头子似乎行踪不定，几乎要翻遍大半个阿尔杰斯才能找到……

（其实村长的行踪还是有规律的。按照现在的进度，村长会出现在达布纳沙漠右边的小路。）

找到村长后，村长同意把秘藏多年的"美青年"送给俩人，只是他不可能把这酒带在身上，于是村长叫俩人去找他女儿ピーチャム（皮查姆）。回村里的医院找皮查姆，得到美青年（原来她还想偷偷喝了来着 |||）。

齐库利特对俩人带来的"美青年"十分满意，毫不犹豫地把"火の鍵"（火之键）送给俩人。原来魔法大战后，妖精们把自家的宝玉各自封印后相互交换了钥匙。

虽说现在已经得到了钥匙，但是主人公的等级未必达到那个水平，还是先去别处探险吧。可不要一味寻找宝玉而忘了夺回神像的重任。

lv11 祭壇への路（水？通往祭坛之路）

带着电池在庭园分歧即可乘坐平板车飞过空洞到达迷宫入口。

祭壇への路①没什么太大难点，仅仅需要注意能自爆的水母已经拥有冰洁能力的（企鹅）。下层楼梯的塑像要用磁石吸走，小心路上的轮盘。

祭壇への路②更是简单，想直捣黄龙只仅仅需要几秒钟的路程。但如果想回收重要道具的话，则

要按下6条死胡同里头的按钮。这6个按钮需要按下死胡同里按钮，并且按照顺序按才有效果。聪明的玩家可能已经发现规律了，6条死胡同的形状就是阿拉伯数字1-6的形状（详见大地图，死胡同内壶的数量也是个提示）。全部按下后下层楼梯上方的门会打开，里头得到メロン（哈密瓜）和氷ノ花（冰之花）。

来到水之祭坛，装备调整妥当后就准备挑战吧。

姐弟俩听到蒙面男和科尔贝特的话，原来俩人是要解开什么“封印”，并且听出俩人并不是同伙，俩人的关系似乎因为一个女人而变得紧张起来。原来科尔贝特身为恶魔不能接触神像，只好利用蒙面男放置神像以解除封印。

科尔贝特对姐弟俩偷听到的话不以为意，毫不犹豫地召唤出bossレヴィアタン（海魔）。

boss 邪水龍?レヴィアタン(海魔) hp:37500/atk：156 魔法耐性：水

……真的是龙吗？怎么看都是条巨大两足行走的鱼－－。尾巴能扇出大浪，之前会有个回转的动作。口里能直接喷火（为什么水属性怪物也能喷火otz）。嘴巴啄地时也会掀起大浪。不时也会撒开步子追着主角不放。需要注意它的杀招——海啸攻击。画面出现“津波警報”会有5秒的倒计时，全力躲到地图上岩石的下方，否则警报完后会被巨浪冲刷到死为止。本场战斗建议用皮皮洛装备疾风之宝玉一边逃跑一边攻击，超慢速的风属性光弹甚为管用（当然灼热之宝玉也可，只是迂回攻击时比较难击中）。消灭海魔之后得到アユ（香鱼，果然还是鱼－－）。

皮皮洛的推测果然是正确的，祭坛上放置着火之神像。已经收集了一半神像了，可喜可贺。

那么，接下来的目标该是火之秘宝了吧。

lv12 秘宝への道（火？通往秘宝之路）

准备好推力手套，然后开始这个通往秘宝的探险吧。这里等待着主角们的会有疯狂的剪刀王，小心应付。需要注意的是，ぐりふぉん（狮鹫）是对水属性攻击有一定耐性的。

秘宝への道①能够一口气走到底，两个空地分别有混杂刺球和敌人或者两列左右移动的转盘。

秘宝への道②第一个房间的按钮按下后会掉落刺球，然后房间上边的岔道右边有大量狮鹫，建议以合体攻击解决，箱子里能得到ヘビーメット（重型头盔）。岔道上方的大空地要消灭空地里全部敌人才会打开空地左上角的门。需要道具可走左下的门或者左上的门或者地图上方岔道左边。

秘宝への道③会有个横向的狭长空地，同时挨到剪刀王和转盘的攻击会伤得很惨。空地左上房间门口也有数字标识牌，上边的数字代表需要消灭的敌人数量，下边数字代表已经消灭的敌人数量（消灭空地和入口狭长通道的敌人正好8个）。房间的宝箱能得到ハンバーガー（汉堡包）。最后一个岔路右边有挡道的重物，不需要急着推开而可以隔着重物消灭里头的剪刀王。

到达藏有秘宝的房间。台座上放置着深红色的宝玉。得到灼熱の宝玉（灼热之宝玉）。

现在只剩下水之妖精还没有拜访了，而庭园分歧还有一个迷宫没探险过……

lv12 妖精の通路（水？妖精通路）

和祭壇への路一样，这里的怪物能使用冰洁招式，务必准备好药。

妖精の通路①直接踩下平板车就能快速抵达楼梯。但如果需要收集道具的话还是多转转。楼梯旁边的门前有个魔法球，旁边的牌子写着“魔法の原点に帰れ”，它是让主角们返回魔法的原点——也就是使用无属性魔法点亮它，即可开门（注意从天而降的怪物）。里头的宝箱能得到ヘビーリスト（重型护腕）。

妖精の通路②到下层楼梯的直路一路上会有很多刺球，门前还要点亮魔法球才能开门。地图左下的房间能得到音叉，如果持有灼热之宝玉不妨去取，只是要注意下挡道的怪物。

妖精の通路③的平板车路线十分复杂，如果想得到道具可先踩入口正上方的平板车取得地图上方的道具，然后回到刚才的岔道去取地图右边的道具，最后到入口右上方隔壁房间岔道，先取岔道上方道具，后在岔道左边踩平板车到大空地（有道具的房间都会有空洞阻碍，无法直接越过）。懒得取道具也可直接踩入口左边的平板车去大空地。击破隐藏在大空地中央头盖骨里的气球后，会出现十多个敌人。全部消灭后大空地左边的门即可打开。

果然来到了水之妖精的住所。这样一来4种妖精都见上面了。

姐弟俩刚进入这里就受到热烈的欢迎，甚是纳闷。来自数个妖精异口同声的“ウンディーネ楽園へようこそ！”（“欢迎来到温蒂妮乐园！”）俩人大汗……

跟园中长老，也是管理员的パール姫（帕尔）左边的经理ラピス（拉比斯）对话，布库尔觉得这样的乐园对于布克村的孩子们自然是再好不过的了，只是硬件再好，也还是要靠宣传的，于是这个乐园自从村子改建以来一直没有顾客……已经是100年了。这100年来姐弟俩是头一批顾客……估计是因为迷宫挡道的缘故导致乐园门可罗雀了。姐弟俩愿意给她们做做宣传，拉比斯十分高兴地交给他们一张海报。

既然宣传，当然得找人多的地方，村里最多人的地方是……酒馆！（要是贴教会门口修女会怒的otz）

跟酒馆老板クライティ（克莱蒂）对话（现阶

段人就在柜台后），她也愿意做这个宣传，于是把海报贴在酒馆门口。

当回到温蒂妮乐园后，姐弟俩发现宣传起作用了，乐园开始出现客人。拉比斯为了感谢姐弟俩的宣传，把前代女王的遗产“地の鍵”（地之键）送给他们。

（温蒂妮乐园游戏机使用说明：4 台机子只有最右边一台能进行游戏，每次 100pn，进入后能找所有 boss 单挑或者一口气面对所有 boss 的 boss rush。）

庭园有个被水属性魔法障壁挡住的地方，不妨看看。

lv13 周辺水路（周边水路）

这个迷宫会有とげないと（荆棘骑士）和でするーん（雪人），前者会释放毒针，后者则会冰洁攻击以及扔炸弹。带足相应装备吧。

周辺水路①是个极其简单的设计，仅有一路下来的怪物。按照刚才的提示可轻松通过。

周辺水路②正好相反，这里没有一只怪物，取而代之的是复杂的机关。地图正上方的房间按下按键后 3 个踏板会发出一定节奏的声音，按照节奏去踩 3 个踏板才能开门（宝箱里有汉堡包）。入口右边的房间有 4 个按钮，顺时针或逆时针按下即可开门。地图右边的房间需要按照门前的数字开关箱子来开门。地图正下方的房间要打破数个气球。通往下层楼梯的门要按照数字开闭该房间右边的门，地图左边的房间跟第一个是一样的，只是踏板数量增加到 5 个。

周辺水路③刚进入就会有荆棘骑士发动攻击。下方房间的踏板站几秒可以开门。大空地中央的踏板也是如此，只是会掉落大量敌人，尽数消灭后空地下方门前会出现新的踏板，同样是站几秒开门（别被转盘蹭到了）。不要错过楼梯下方房间的老虎机。

周辺水路的深处好像有什么人，竟然是谜之男。这回他居然要传授新的技能，不过传授的对象不是姐弟俩，而是一直跟在身边的宠物（为什么连宠物的传授方法也一样 otz）。谜之男给宠物传授了“奥義？雷擊爪牙走”（スリープラトン），姐弟俩和宠物的协力攻击凑够 5combo 即可得到点数。这样一来全部的招式才算真正传授完了。

（！）如果至今没有在希伯利塔丘陵得到宠物，周边水路深处是没有人的。

如今剩下地之秘宝和地之祭坛没有探索了……

lv15 秘宝への道（地？通往秘宝之路）

这里有能够飞出诅咒效果镰刀的ごーすと（恶灵），而且镰刀的攻击力还是很可怕的。务必带上护符或药。

秘宝への道①左边会看到被石柱包围的蘑菇，布库尔能直接推开石柱。途中看到的岩石炸掉后能得到壶中的背包，可增大背包容量（10 个道具）。

秘宝への道②大空地中央有蘑菇，想推动蘑菇必须先到空地右下的房间点亮蜡烛，空地里的转盘也会开始运动。把蘑菇推到台座上即可打开通往下层楼梯的门。

秘宝への道③老虎机右边的空地是大量的毒蜂和毒蜂王，有合体必杀技能一气解决，顺便点亮空地中央的蜡烛才能开门。除此之外这个地图也没什么难点了。

台座上静静地放置着地属性的魔宝石，得到大地の宝玉（大地之宝玉），这样一来 4 大属性的宝玉算是集齐。接下来该去寻找神像了。

lv16 祭壇への路（地？通往祭坛之路）

先用磁石吸走堵在入口的钢铁雕像。虽说这是个地属性迷宫，令人意外的是这里出现的怪物居然都是水属性弱点的，注意べひもす（地震兽）的石化攻击，带上护符或药吧。

祭壇への路①需要一直推着蘑菇到仅仅一门之隔的台座上，这样通往下层楼梯的门才会打开。推蘑菇途中会有蜡烛，点亮后会出现敌人。

祭壇への路②的大空地中央有按钮，按下后会被气球和怪物包围，尽快逃离并消灭怪物（建议在空地处装备灼热之宝玉，这样能避开全部敌人的魔法耐性）。通往下层楼梯的岔道右边能得到土ノ花（土之花）。

来到了地之祭坛前，刚进入空地就听见科尔贝特诡异的笑声，原来他已经等待主角们好久了。随后他便召唤出 boss。

boss　双頭の地龍？ヒユドラ（许德拉）hp：40000/atk：140　魔法耐性：地

……许德拉不是九头水蛇的么，何时转移阵地到洞窟了，还没了 7 个头……甩尾时会释放石化气体，一定要喝药或者装备护符（喝药的话能节省一个空间）。建议使用布库尔战斗（剑尖能吸收光弹），使用皮皮洛的话则装备疾风之宝玉围着它绕圈攻击。只要防住石化，即便主角们等级不足 16 也不难消灭它。击败许德拉后得到ソーセージ香肠）。

科尔贝特大惊，正想召唤出更强的怪物，突然整个洞窟震动起来。布克村阿普利埃斯神殿那个一直封闭的门被打开了……

原来第 4 个封印也解除了。科尔贝特十分满意地离开洞窟。姐弟俩急急走进放置神像的房间，蒙面男果然还在。他对俩人不听自己的忠告感到无奈，而布库尔对于他侮辱自己的偶像——圣骑士帕拉迪斯而愤怒异常，随后蒙面男离开了，皮皮洛接着回收了风之神像。

这样只剩下光与暗两座神像了。至于地点，看来就是那只猫所说的“天の回廊”（天之回廊）了。

第四章 光与暗

俩人决定回村一探究竟。チエリパ（切莉帕）和俩人寒暄一番后，她提到了村子里的神殿入口右边的另一道门被打开了，估计是地震的缘故。神殿的守护者保罗出于安全原因不让参拜者进入。

俩人来到神殿，发现旁边的门真的打开了。进去后发现完全没有崩坏的迹象，保罗告诉他们，真正的阿普利埃斯神殿其实隐藏在村子上空的云端，只是这个神殿一直处于封印状态，它被称作“天之回廊”。而保罗眼前的光柱则是进入天之回廊的传送门……而探宝猎人姐弟似乎已经抢先进入了。

入口一路上需要 4 颗宝玉分别消除各种魔法障壁。这样能来到神殿的迷宫——天之回廊。

lv16 アプリエス神殿 天の回廊（阿普利埃斯神殿？天之回廊）

这里的怪物都对光和其他部分属性有抗性，如果想用属性攻击战斗的话建议装备疾风或灼热之宝玉。

天の回廊①一直走到左边会看到魔法球，点亮它之后即可开房间下方门。通往上层楼梯前的门需要用布库尔把神像推到台座上打开。

天の回廊②地形开始变得复杂了。先点亮通道右边房间的 3 个魔法球，然后把纵向通道顶端的神像推到通道中间的台座上开门。急着通关可以直接向右走，楼梯就在通道尽头。想拿取道具可以走右方的纵向通道，需要注意的是通道一路上会有 8 个传送门，而只有下往上数第 3 个才是通往大空地的传送门。消灭全部敌人后空地下方的门便会打开。通往上层楼梯右边的房间要穿过门缝点亮魔法球才能开门。

天の回廊③的道具之路是十分漫长的。如果一心通关可以直接把入口的神像往下推，然后往左走把堵在楼梯前的石块移开（只有最左边的石块能推动）。如果想获得道具，则将神像推到右边的台座，然后走地图右上的传送门，接下来的全浮游房间。从地图右上的传送门来到 1 之后，按照 2-3-4 顺序先取得焼きおにぎり（烤饭团子），然后回到 1，再走 5-6-7，回收 10000pn 后再走 8-9，左边的大空地能得到賢者の頭巾（贤者之头巾）和老虎机。

在神殿分歧看到了孤身一人的汤姆，得知蒙面男已经进入上层楼梯了，而他似乎感觉到娜塔莉亚的气息，连忙用冒险之翼逃走了。后来娜塔莉亚赶来，由于姐弟俩为汤姆保密行踪了，她也只好失望离开。

这里会出现飞毯，效果相当于庭园的平板车（只是不需要电池）。分歧的飞毯四处踩踩能找到不错的道具。

似乎神殿也藏有秘宝之类的东西，主角们稍作休息便再次踏上旅途了。

lv17 秘宝への道（光？通往秘宝之路）

这是个以飞毯和机关构成的迷宫，怪物有 3 种——きゅうび（九尾），だいてんし（大天使）和かえるもんく（青蛙修道士），其中青蛙修道士拥有冰洁攻击的能力。

进入后在十字路口北边能踩上飞毯，来到一个类似中转站的房间，右边的飞毯可以取道具，左边的飞毯能通往秘宝への道②，其中挡道的两个魔法球要同时（快速）点亮，而通往上层楼梯的门前有两个底座，把阿普利埃斯和埃斯比纳的神像分别推到相应的位置（如图）即可开门（手持太阳杖和蓝玉的是阿普利埃斯，推到太阳底座；手持月亮杖和红玉的是埃斯比纳，推到月亮底座）。楼梯前的飞毯可返回入口处。

秘宝への道②刚开始的岔道点亮魔法球可开两道门，岔道左边能得到 2000pn。一路往下走点亮所有魔法球才能开门。其中通往上层楼梯的门要点亮地图右边的大空地（真的很大 - -）所有魔法球，这样楼梯前的门大空地右边的门也会打开。

秘宝への道③刚开始会有挡道的神像（玩家绝对会对怪物能越过神像的光弹甚为反感），然后把两座神像推到相应的底座上开门。房间门口有“！”警示牌的，当消灭周围的一圈大耳兽，柱子上的大耳兽会变作こぼるたん（大耳怪）如直接攻击柱子上的大耳兽，它也会变作大耳怪。通道里把单独的神像推到台座上即可直抵上层了。想取道具的话也可以踩上楼梯上方的飞毯，然后一路下来用炸弹，推力手套还有钩索越过重重障碍，最后在大空地收集道具。

没想到在神殿居然也存在着宝玉，这个宝玉感觉和妖精们封印的不大相同，不过似乎也是 500 年前魔法大战使用的东西。得到閃光の宝玉（闪光之宝玉）。

既然蒙面男和科尔贝特已经上了神殿，那么神殿必定是存在着祭坛。

lv18 祭壇への路（光？通往祭坛之路）

在这个迷宫需要带足 4 大属性的宝玉（地水火风），祭壇への路①想快速通关的话可以走一个大“I”字，可直抵上层楼梯。想收集道具的话，则需要一路破坏魔法障壁前进，其中地图正下方的十字路口左右两边的房间的宝箱都是伪装的みみつく（宝箱怪）。

祭壇への路②一路往下走会看到被炮台挡住的魔法球，可以直接点亮魔法球开门，有条件的话也可把炮台炸掉。向左走会看到踏板，站几秒即可开门，注意从天而降的怪物。上方有两个上下移动且被石块挡住的魔法球，从缝隙点亮它们可打开房间上方的门。想快速通关的话可直奔楼梯，想取得道具可走右边的大空地，消灭空地的敌人后会打开空地右边的门，这样便能去地图左边的房间里头拿

食物了。

这次姐弟俩刚走进祭坛前的空地，竟自动出现了召唤阵，看来科尔贝特是早已做好准备的了。

boss アークナイト（电光骑士）hp：90000/atk：200 魔法耐性：光

装备了魔法的盾，在其被破坏之前只能用布库尔老老实实地近身攻击。"アイン""ツヴァイ""ドライ"是3段剑刺，需斜向躲避。"シューティングスター"是盾牌撞击"スリップ？スター"是挥剑横扫。"ライトニング？スター"是突进攻击。破坏盾牌后可使用魔法攻击，"ローリング？スター"是带真空刃的大回转，拉远距离即可。"ミリオン？ローリング？スター"是针对主角方向的大范围真空刃，不过速度不算太快，可以斜向逃离。消灭后得到リンゴ（苹果）。

姐弟俩追上光之祭坛，正好看到台座上的暗之神像发射出奇异的光芒。阿尔杰斯大陆上一道一直处于封闭状态的门被打开了……

俩人终于得知科尔贝特的目的是复活魔王"ウェスパー"（维斯帕）。当布库尔抖出在洞窟时和蒙面男的对话，科尔贝特不禁哑然失笑，因为这个蒙面男正是布库尔的崇拜对象——圣骑士帕拉迪斯！布库尔被突如其来的一幕惊呆了，蒙面男只留下一句"抱歉了，少年……"随后转身离去。皮皮洛则对这个活了500年的人类感到不可思议，科尔贝特却爆出帕拉迪斯在500年前的决战中因为中了强力的石化魔法而一直处于假死状态，而最近则由科尔贝特让他苏醒。布库尔仍然固执地认为协助魔王复活的蒙面男不是帕拉迪斯，而科尔贝特的一番话再次让他陷入低潮。

"神像是解除封印必需的钥匙，而恶魔族和普通的人类并不能运用神像的力量，这不是最好的证据吗？"

布库尔绝望了，小时候看过的绘本，以及多年来向往着他的目标，那个英雄般的圣骑士形象，有关他的一切，瞬间崩溃了……身为姐姐的皮皮洛狠发几句话，这才把布库尔点醒。布库尔重新振作起来，取回台座上的暗之神像。

如今剩下光之神像没到手了，它究竟在何方呢？

阿尔杰斯大陆似乎有一扇一直处于封闭状态的门，如今这个门打开了，出现在俩人面前的是谜一般的通道。穿过后能到达新的地点（谜之通道内能捡到背包）。

原来是光之女神——阿普利埃斯的另一个对立面——暗之女神埃斯比纳的神殿……

lv18 エスピナ暗黒神殿 冥の回廊（埃斯比纳暗黑神殿？冥之回廊）

这里的视野如同克洛普洞窟一样昏暗，怪物也尽是暗属性，内光之宝玉可以发挥大作用。

冥の回廊①入口左边的纵向通道有高速运动的转盘，如果不缺食物可忽略纵向通道底部的老虎机。之后的狭长通道会有单向的弹板（箭头标明弹的方向）。通道过后的房间里有蜡烛，点燃后会有敌人出现。用炸药炸开岩石柱，向地图上方前进。地图上方空地有地属性魔法障壁挡路，推动空地中央的神像会出现敌人，消灭干净后把神像推到空地左上通道的尽头，这样空地左下的门便会打开。最后会看到个踏板，站几秒即可开门。下层楼梯旁边的房间可得到賢者の靴（贤者之靴）。

冥の回廊②刚开始的十字路口上方能得到5000pn（小心打破气球后开始运动的转盘），下方房间攻击单独的蝙蝠会引来大群怪物。用推力手套推开重物（技巧是向右挪开一点就够，这样不会堵住岔道），一路往下会看到单向的弹板。点亮通道内的蜡烛后可打开右下通道的门，一路向右探索可到达下层楼梯。

刚进入冥の回廊③就会被空地中央的黑洞吸引，如果被吸进去会损失大量hp。拼命冲到空地各个角落点亮蜡烛才能停止黑洞的引力。要注意点亮蜡烛的同时会出现敌人，一边抵抗引力一边消灭敌人是很麻烦的事。空地左边的岔道上方是通往被转盘和魔法障壁挡住的食物，下层楼梯则在岔道下方向右走。

在神殿分歧看到走投无路的汤姆，冒险之翼丢失了，怪物又太强，回不到出口，食物也吃光了，又饿又累，一步都走不动了……如今这时才想到老姐。刚开始还以为打招呼的皮皮洛是来袭的怪物，后来汤姆也承认了自己确实能力不足。这时娜塔莉亚出现了，这对姐弟重归于好后，一起用冒险之翼离开了神殿。

埃斯比纳暗黑神殿的构造和阿普利埃斯神殿颇为相似，看来这里除了祭坛，也存在着秘宝。

lv19 秘宝への道（暗？通往秘宝之路）

一个极端特殊的迷宫——只有一层，然而却十分宽广并满布机关和怪物。有大量的魔法障壁，务必带齐各个属性的宝玉。还要带上1-2颗炸弹。

首先进入入口正下的空地1消灭敌人，然后点燃空地1右下通道里的蜡烛。再从空地1右上通道来到地图右上空地2，点亮空地2的蜡烛。回到空地1，走左下通道，清理挡道的气球后点燃地图左下的蜡烛。一路北上，路过有刺球和炮台的房间来到空地3，小心空地3的箭雨！进入空地3左上的通道点燃蜡烛，这时紧挨着入口左边的房间便会开门。从传送门北上可一路抵达秘宝房间。

果然发现了宝玉。这可宝玉散发着阴暗的波动，看来是暗属性的。然而接触它时却没有任何不适感，毕竟这跟怪物身上散发的邪气有不同之处。得到"暗黒の宝玉"（暗黑之宝玉）。

如今神殿剩下祭坛没闯了，最后的光之神像一定在里面。

lv20 祭壇への路（暗？通往祭坛之路）

祭壇への路①的下层楼梯就在右边，想进入下层是几秒钟的事。如果想拿道具，则在入口向上走，一路绕大圈去取道具，其中要注意刚开始的踏板，要趁门没关上之前再踩上去，这样才能开门。下层楼梯右边有单向的门，不小心错过地图下方道具的玩家要重新绕圈了。

刚进入祭壇への路②就会被黑洞吸引。不过去下层还是很方便的——楼梯就在空地左下方。想收集道具则需要点燃散布在空地各个角落的蜡烛以停止黑洞的活动（其中一个有蜡烛的房间需要用炸弹炸开岩石进入）。走空地左下方通道能得到ハシゴ（梯子），需要钩索飞过通道里的空洞。空地右下通道能得到ヘビーメイル（重型铠甲）。

祭壇への路③入口右边有弹板，只能向下走。进入空地 1 门会上锁，消灭全部敌人后才会开门。接下来的空地 2 情况也是一样。一路走到空地 3，打破被人面炮台包围的气球便可开门。直接往上走可抵达下层楼梯，而楼梯左上的通道（也就是入口右边不能进入的房间）有食物。

来到了似乎是大陆底层的地方。姐弟俩进入大房间后竟像在阿普利埃斯神殿一般出现了召唤阵。看来科尔贝特这只猫是不允许有人来骚扰他们解除封印了。

boss デアボロス（地狱魔龙）hp:72000/atk:576 魔法耐性：火 / 暗

虽说 hp 并没有电光骑士高，但攻击力却上了不止一个档次……一般会追着主角们挥镰刀，迂回用闪光之宝玉与其作战，它不时也会发射暗属性光弹或者镰刀挥出高速火焰弹。飞上天空时要开始斜向运动，它会挥镰刀冲刺攻击。“那由他”是熔岩雨，落点大，速度快，这是考验玩家反应的时候了。“虚無撃”是突袭般的镰刀砸地，注意下 hp，中了可不是开玩笑的。“虚円衝”是范围巨大的冲击波，务必远离 boss。击破地狱魔龙后能得到レモン（柠檬）。

姐弟俩追进深处的祭坛，蒙面男和科尔贝特果然还在里头。只见蒙面男举起光之神像，（废墟）的上空竟出现了谜一般的浮游大陆。与此同时，包围着紫发女性的光柱也消失了。

谜之女逐渐醒来，第一眼认出了相隔 500 年不见的帕拉迪斯。姐弟俩听到了“蒂阿拉”这个名字，感到不可思议。活在 500 年前的巫女姬竟是最后的封印！而她正是在神殿底部长眠了 500 年，为了封印魔王而自愿献身为“人柱”……

此时科尔贝特把帕拉迪斯称作魔人，帕拉迪斯却毫不犹豫再次向魔王宣战，俩人的合作算是到此为止了。至今，他的目的——救出蒂阿拉已经达成了。接下来就是解决 500 年前未完成的使命——击破魔王维斯帕。科尔贝特眼看利诱不成，只好仓皇逃走。

蒂阿拉的身体因为封印时间长久已经虚弱不堪了，还没说几句话就倒地不起。此时帕拉迪斯便摆脱姐弟俩把她送回布克村休养，并把最后的光之神像交还，然后独自离开了。

终章　永劫之梦 大空的记忆

护士皮查姆对蒂阿拉检查一番后后并无大碍，并顺便提到了浮在空中的遗迹。这时全部神像算是回收完毕了，姐弟俩该去领取 10 万 pn 的赏金了。

去神殿把最后的神像复位吧，然后去普修凯的宅邸找他领取赏金。结果这家伙竟然把 10 万 pn 拿去给他的钢铁塑像上了金箔（尽数剥下来值 10 万 pn！），并且还修建了地下室，他手头上的钱已经花光了。要想取得现金还要等飞机再次通航后才能把钱运送过来……只是皮皮洛可饶不了他，硬是要加收利息。

俩人回到酒馆，发现蒂阿拉已经醒了。原来 500 年前帕拉迪斯中了石化魔法之后，蒂阿拉为了阻止魔王，利用阿尔杰斯的 6 处地形把魔王封印在天空，而自身也作为最后的封印沉睡在埃斯比纳神殿底层。姐弟俩询问帕拉迪斯的去向，得知那就是浮在空中的遗迹——“幻の大地？セルペンティナ”（幻之大地塞尔芬迪纳）。那里曾经是魔法大战时神圣王国对抗恶魔用的魔法要塞，也是 500 年前和维斯帕最终决战的地点。而塞尔芬迪纳有特殊的结界包围，一般方法是进不去的，即便是转位术也会被弹飞，看来是帕拉迪斯把“门”给打开了。

蒂阿拉正想返回埃斯比纳神殿重新把塞尔芬迪纳封印，因为帕拉迪斯的力量在 500 年前的大战中就损失了大半，以现在的状态是不可能击败魔王的。皮皮洛的毒舌再次发挥作用，这才打消了她重新封印的念头。

蒂阿拉终于愿意协助姐弟俩进入塞尔芬迪纳，于是 3 人进入セルプ廃墟（塞尔普废墟）。原来这里曾经是被称作“塞尔普之门”的地方，是塞尔芬迪纳的唯一入口。不过帕拉迪斯进入后又把“门”给封闭了，看来是不愿意让别人卷入决战。要再次打开门的话，就必须运用 6 颗宝玉的力量。把 6 颗宝玉装在 6 个柱子上，蒂阿拉运用强大的魔力把门的通道打开了，而自己也体力不支再次晕倒。这时一直传授奥义的谜之男再次出现，原来他就是守护阿尔杰斯大陆诸多遗迹的 3 兄弟之首——サイラス（赛拉斯）。他决定在此看守蒂阿拉，让姐弟俩放心去追帕拉迪斯。

（！）进入塞尔芬迪纳之前可别忘了回收 6 颗宝玉！

这里的位置比天之回廊还要高，机关陷阱遍布，怪物也凶悍。不愧是曾经作为最终战场的地方。

这里开始出现掉落地形，并不止一条楼梯通往上层或下层，需要注意。

lv20 セルペンティナ？王の回廊幻？王之回廊）

这里有活动的平台，压下活塞便能使其转向。

进入王の回廊①之后一路直上到王の回廊②（区域 1），按下区域 1 底部左右两侧房间的按钮后会打开上层楼梯的门。进入王の回廊③，直接走左边楼梯回到王の回廊②（区域 2），注意刚楼梯口的怪物。一路沿着通道走，走到带“！”警示牌的地方通道会断裂，掉回王の回廊①。

掉落后会被人面炮台和くらうど（魔云）包围，其中魔云会冰洁攻击且对全属性魔法免疫，要小心。清理干净后打破房间左边的气球，到地图左上房间压下活塞调整活动平台方向可取得道具。最后一路向下便结束王の回廊①的探险。

回到王の回廊②（区域 2），楼梯上方通道用钩索飞跃能取得道具，入口左边通道能直达王の回廊③。

王の回廊③首先压下十字路口右边的活塞，走十字路口正中一路向上直至看到第 2 个活塞。再向右→下→左来到第 3 个活塞。压下后取得地图左下的道具，再把第 3 个活塞复原。然后右→下→右来到地图右边的第 4 个活塞，压下后直接走第 4 个活塞左边的活动平台可抵达上层楼梯（楼梯左边的门是单向开启的）。

来到了塞尔芬迪纳的中继，这里只是个稍作歇脚的地方，因为距离终点还有路要走。

lv21 セルペンティナ？寝所への道（幻？通往寝宫之路）

这里已经是飘着雪花的世界了，可见离地之高。比起王の回廊，这里并没有活动平台，但是掉落地形更多了，复杂程度有过之而无不及。要做好防石化 / 防冰洁工作。

寝所への道①（区域 1）进入后先炸掉左边的岩石柱取得烤肉，然后走右边通道直上，清空大空地的怪物后从空地左边进入寝所への道②（区域 1）。这条楼梯是直接到寝所への道③的，在寝所への道③（区域 1）一路向下走到“！”警示牌便会掉落。

掉落到寝所への道②（区域 2）后会被人面炮台和魔法障壁堵住，右边的 3 个气球打破后会出现敌人，清理干净后往左→上走的中途会再次掉下。

落下后会被石像鬼包围，消灭干净后才会开门，然后一路向右便可结束寝所への道①的探险。

寝所への道②（区域 3）直接向上走，其中岔道下方的神像要推到台座上，这样才能打开通往寝所への道③（区域 2）的门。地图左上的房间下边能用钩索取道具，但是不要走过头了，否则还是会掉落寝所への道①重新绕圈。

这样寝所への道②的探险也结束了，沿着寝所への道③（区域 2）下方通道一路 u 字即可到达没有掉落地形的寝所への道④。只是中途有道具的房间会有不少敌人，有魔法球的房间要连续解开 3 道机关才能开门（魔法球 / 壶 / 踏板），最后在楼梯之前还要把落下阿普利埃斯和埃斯比纳的神像交换放好。

寝所への道④竟然绿草茵茵，难以想像这里已经是到达卫星轨道高度的地方……（咳咳，穿越了）可通过的路都比较明朗，一路下来基本都是气球所构造的机关，小心泥浆池！走进去便会中毒并削除大量 hp。地图左上大空地打破气球后会掉落转盘、刺球、炮台和敌人，机关数量之多令人绝望。打开空地右边的门能看到蘑菇台座，右边的房间能看到蘑菇，推到台座上即可打开右边的门（还要注意推蘑菇时在通道内往返的转盘）。一路绕行就会抵达上层楼梯。

在塞尔芬迪纳顶层竟然有一棵巨大的树。而大树前却看到个熟悉的人倒在那，竟是帕拉迪斯！

原来他尝试挑战魔王维斯帕，结果失败了被扔了出来……于是姐弟俩决定代替帕拉迪斯前往挑战魔王。

“如果持有宝玉…那么你们就有资格去挑战魔王了……”他再次晕了过去。

姐弟俩站在大树前，皮皮洛感觉到空间变得扭曲，大树发出的闪光把俩人吸进了诡异的空间——一个漂浮在宇宙空间的神秘岛屿。

再次看见科尔贝特，他看来是低估了这两个小鬼，竟无法想像他们能到达这种地方。这时科尔贝特身后带有巨大眼球的小山发话了。

“哈哈哈……挺有威势的孩子们呢”

看来这就是魔王维斯帕被封印后的样子，科尔贝特他已经无需再召唤怪物了，这对小鬼就留给他的魔王大人给他们收尸吧。

boss ハンド（魔手）hp：195000/atk：585 魔法耐性：无

首先登场的是维斯帕的两只手，由于同属一个本体，所以攻击哪只手都无所谓。注意不要被逼进角落。细线状的辐射光线可以从缝隙避开。クラッシュボム是爆出反弹效果的光弹，看准轨迹避开。当被一只手抓住时另一只手会发射五角星的光弹。ホーリーエクステンヨン发动时，地面会爆出许多光柱，看时机躲避吧。

击破魔手之后，维斯帕的封印完全解开了。整个大地分崩离析，俩人被迫挤在一块碎片上，此时维斯帕的正体出现了，还把 6 颗宝玉从姐弟俩身上取走了。此时远处响起蒂阿拉的声音，原来这只是维斯帕制造出的幻影空间，真正的塞尔芬迪纳并没有崩塌。蒂阿拉运用魔力把 6 颗宝玉集合为一颗——拥有全部 6 个属性的“虹の宝玉”（彩虹之宝玉）。得到新力量的姐弟俩，再次向魔王挑战。

boss ウエスパー（维斯帕）hp：380000/atk：2000 魔法耐性：无

其实魔王并不难对付，仅仅需要掌握的是攻击的时机和位置，毕竟不是全方位都能击中……

平台会因俩人的站位而倾斜，并不时会有杂鱼入侵平台，放倒杂鱼能得到回复道具。维斯帕的招式除了近似地图炮的ムーンロゼツタ并没有太大威胁，サターンブレス也是类似地图炮的光束斜射，マーズフィスト和マーキュリーニードル是巨大的飞针（纵向和横向）。

击破维斯帕后，随着袭来的白光，姐弟俩失去意识……

醒来后俩人发现自己正站在消灭魔手的漂浮岛屿，蒂阿拉和帕拉迪斯也在，魔王被完全消灭，已经没有必要再封印了。

4 人似乎忘记了还有科尔贝特这个魔王手下的存在，正当科尔贝特想召唤怪物，竟发现自己已经没有召唤的能力了。一道光过后，科尔贝特竟变成了一只猫（其实这家伙本来就是猫变成的吧 orz）。

一天早上，皮皮洛把正在做美梦的布库尔敲醒。饭后俩人来到塞尔普废墟，番人 3 兄弟早已在等候了。

废墟内，蒂阿拉施法把“门”再次封闭（帕拉迪斯也不再蒙面了）。

姐弟俩设宴款待他们，并问及他们的去向。由于神圣王国已经不复存在，他们决定以阿尔杰斯作为新的故乡，在村中找一所小房子定居足矣；而俩人也在皮皮洛的劝说下结婚了。

老一辈的双星物语已经落下帷幕。而新一代的双星物语，从皮皮洛和布库尔那里，只是个开始……（剧情完）

通关奖励

等级限制解除（原等级限制是 lv30）

可进行 2 周目（仅能继承金钱和等级）

2 周目新增要素：

猫狗数量各增加到 9 只，其中猫包括 falcom 的吉祥物——モナ（莫纳）

补充攻略

1. 最强装备获得方法

在最后 BOSS 前会发现传说中的英雄倒在树旁边在右边有秘道可以出去，走到树后面打败一只叫泰坦的死兔子然后可以拿到龙之项链（可以抵抗冰冻、麻痹、中毒、诅咒、混乱、石化 6 种）和达人之匙，在火山；水之庭院；洞穴；和森林有 28 级以上的四大魔将的迷宫（我真的不懂了为什么四大魔将比魔王更厉害），那里使用达人之匙就可以打开，最后打完 BOSS 后可以得到其他部件

2. 秘密地下城

还记得砂袋，音叉，梯子和四朵花吗？那就是进入回廊的关键。

砂袋对应的是砂．火龙之回廊，在沙漠的水边使用。

音叉对应的是湖．水龙之回廊，在湖边小屋里面左上方的一个大音叉旁使用。

梯子对应的是杉．风龙之回廊，在拿到宠物的那个地方不是有棵大树吗？走到它的下方，对着大树的一个树洞使用。

而水、火、土、风四朵花对应的是废．地龙之回廊，在圣地使用。方法是：把四朵花放在墓碑前的四块砖上。

挑战完后可以得到魔法卷轴

其中水的话可以打中 1 下回 1 的血哦不错的说，但是那龙好像是 33 级的！而且超级难打

3. 无限冒险之翼

在森林里有个 00 等级的迷宫里面有需要密码的门，分别使用 20，15，24，就可以打开到里面可以得到飞机引擎，把它交还给飞机小孩就可以得到无限冒险之翼（好像需要在他说还差零件的时候才能得到吧）

4. 不死鸟的羽毛

在水之庭院精灵村子可以得到情侣装

把情侣装送给香菇巫男孩他会送你花

把花送给喜欢主角的小精灵可以得到刚刚捡到的钓竿（居然是 20 年前的 >_<）

把钓竿给道具店的大叔可以得到球棒

把球棒送给火精灵爸爸可以得到扇子

把扇子送给到处跑的找香菇老头可以得到酒（都送给人了居然还不给人家喝 >_< 而且和到处跑找死人了）

把酒送给左下角的地妖精可以得到腌菜

把腌菜给村子的老婆婆可以得到眼镜

把眼睛送给水之庭院左下角红色的水妖精可以得到拖鞋（买了才发现自己没脚不能穿，她没试鞋麽 >_<）

最后把拖鞋给富翁的女仆就可以得到不死鸟的羽毛了（HP 耗尽后还能复活一次；好累，好累 >_<）

5. 猫食

在左下的山洞里面可以使用钱进入然后可以在限时内寻宝里面可以找到猫咪吃的猫食，可以升级猫咪

6. 生活照

在找猫食里面用最多钱的房间里不下楼梯再往里面走可以得到生活照

没发现有什么用。晕～

《最终幻想2重制版》攻略

中文名：最终幻想 2 二十周年纪念版	ISO容量：140MB
原名：Final Fantasy II Anniversary Edition	
厂商：SQUARE-ENIX	游戏类型：角色扮演类
发行日期：2007.02.08	版本：欧版
系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄阶段
官方网站：http://www.square-enix.com/eu/en/game/psp	

评分 9.2



游戏简介：

英国 SQUARE ENIX 公司日前宣布，“纪念《最终幻想》（Final Fantasy）系列 20 周年特别企化”的第二款作品索尼掌机 PSP 重制版《最终幻想 2 重制版》（Final Fantasy II Anniversary Edition）将于 2008 年 2 月份在英国发售。

《最终幻想 2 重制版》与其它《Final Fantasy》系列作品不同，游戏中的主人公们不再是靠战得来获取经验值从而提升能力，而是靠熟练度来提高。比如说在与怪物对战的时候主人公被怪物攻击的次数越多那玩家的 HP 就会越高，如果回避的次数越多那回避率也就越高。所以很多玩家甚至还研究出来用自己的角公攻击自己人来提高人物能力。PSP《最终幻想 2》故事讲述强大的帕拉麦基亚帝国企图使用强大的国力和魔物之力征服整个世界，而本作主人公便是遭受帕拉麦基亚帝国侵略的费因王国的年轻人们。身负重伤的主人公们被费因女王希尔达所救，此后便加入了由女王所指挥的反叛军。

作为 20 周年纪念版的本作品可称得上是《最终幻想 2》的完全版。之前移植 PS 平台时所追加的片头 CG 会完全保留，此外 2004 年发售的 GBA（俱乐部）重制版《最终幻想 I?II Advance》中新增的追加剧情“重生英灵（Soul of Rebirth）”也将会收录其中，当然怪物图鉴和音乐播放机能也依旧健在。除了以上这些外，作为新增要素还将在游戏中加入“最终幻想”系列角色设计师天野喜孝的插画鉴赏模式，同时本作的 LOGO 以及游戏中所有的插图都重新绘制将带给玩家一种全新的感觉。

序

在一个遥远的世界，长久以来的和平正遭到破坏。这是因为帕拉美奇亚帝国皇帝从魔界召来了大批怪物，进行大规模屠杀，妄图政府世界。为了与这场浩劫对抗，在菲因王国建立起一只抵抗力量，与敌人浴血奋战，但是在帝国军队的强大攻势下，菲因城失守了。有四个菲因城的少年（见“角色介绍”）必须要撤到阿鲁迪亚镇，他们的亲人在战争中被帝国军杀害了，现在有许多敌人在后追击着……

（一）

像是一场噩梦，斐里奥尼鲁（Frioniel フリオニール）、玛利亚（Maria マリア）、卡伊（Guy ガイ）和雷恩哈特（Lionhart レオンハルト）突然受到帝国军的黑色骑士的攻击，一一被击倒…

起义军的地下指挥部设在阿鲁迪亚镇的一个大房间中，美丽善良的姬蕾妲（Hilda ヒルダ）公主正和白魔导师敏武（Minh ミンウ）谈话。“他能活吗？”“可以，他不久就可以恢复知觉。他有很强的生命力。我已经治疗过他了，让他自己醒来吧。”

当斐里奥尼鲁（Frioniel フリオニール）醒来时，发现自己独自在一个陌生的地方。一出门，看见了玛利亚和卡伊，但雷恩哈特呢？…他失踪了！

在会议室——

姬蕾妲：“你们已经恢复了…很好！”

斐里奥尼鲁：“公主，请允许我们和反抗军一起和帝国军战斗。”

公主接受了众人的要求，并告诉他们一句反抗军的暗语——“野玫瑰”（Rose のばら）。与公主旁边的敏武交谈后得到第一个任务——回到菲因城找到内应。

在右下方屋中可以看到撤退时不幸受伤的菲因国王。

在镇上有许多能人——自称天下第一的神偷波尔（Paul ポール）；由于哥哥被帝国军所抓后一直认为是自己胆小所造成而心怀内疚的卡修恩城王子哥顿（Gordon ゴードン）；反抗军武制造人脱布鲁（Tobul トブール）。这些人都是打从内心深处痛恨帝国军队的。

菲因镇被帝国军队所占领着，到处都是敌人。如果和他们交谈就会引发战斗。这里的店中几乎都是空的。只有酒店中聚集着许多士兵（从北面绕过城墙可来到酒店），在店的右上角的是酒店老板，和他交谈时说出暗语“野玫瑰”后，老板就会让出他身后的迷道。迷道尽头房间里躺着一个生命垂危的男子。

“你们想把我交给帝国军吗？那我宁可去死！”

“野玫瑰 ...”

“噢，反抗军！我是斯各特（Scott スコット），卡修恩王国的王子。”

斐里奥尼鲁：“你就是斯各特 ... 哥顿告诉我们说你已经被帝国军抓住了！”

斯各特：“是的 ... 我活不了多久了。请答应一个临死之人最后的请求 ... 咳咳 ... 告诉我的弟弟哥顿，他有极好的才能 ... 对他自己要有信心。告诉菲因国王，菲因城被攻占是由于波恩（Borgan ボーゲン）伯爵出卖了我们。他现在是帝国的将军！”

玛利亚：“对不起，你知道我的哥哥雷恩哈特吗？”

斯各特：“... 不知道 ... 咳咳 ... 拿着这个戒指（Ring リング）... 它是不可思议的 ...”

斯各特留下戒指后就离开了人世。

回到阿鲁迪亚镇，向公主叙述了斯各特的遗言，并把戒指给公主看。公主看了戒指万分悲痛，原来这是她与斯各特的订婚信物。但她不久就镇定下来，布置下一步任务。要打败帝国军需要有威力强大的武器，而传说中的米斯里鲁（Mithril ミスリル）金属可以大大增强反抗军的装备。而住在萨拉马多镇的约瑟夫知道米斯里鲁金属所在地。和敏武交谈他，他就会加入队伍，随众人一起出发寻找米斯里鲁金属。他身上携带的独木舟（Canoe カヌー）在河流与湖泊中使用很方便。与公主交谈后又可以了解到帝国军正在将飞空艇（Airship ひくうせん）扩建为大战舰（Warship だいせんかん），一个神秘的黑暗骑士加入了帝国军，负责大战舰的建造工程，而现在他已经被召回帕拉美奇亚城。

渡过北方的湖泊往东行可以到达帕鲁姆镇，从这里到波夫特镇有定期轮船来往，只要在这里付 32G 就可以乘坐。

来到波夫特，酒店中有个叫施德（Cid シド）的人，他利用私有的飞空艇做生意，只要付一定的钱就可以到其他四个地方：巴夫斯克镇 100G，萨拉马多镇 200G，塞美多瀑布洞窟 300G，卡修恩 400G。

乘飞空艇来到萨拉马多镇，发现镇中几乎没有一个男子，经了解才知道男子们都被强拉到塞美多瀑布洞窟采集米斯里鲁金属矿去了。在一间屋子里发现了唯一的男子——约瑟夫。向他说出暗语时他却不相信，要主角们救出所有男人才肯信 ... 约瑟夫的表现十分奇怪，这是怎么了？

在塞美多瀑布洞窟 3 层发现萨拉马多镇的镇民，其中居然还有约瑟夫的女儿，还有神偷波尔！

波尔：“这个孩子是约瑟夫的女儿。波恩把她抓了当作人质。米斯里鲁在洞窟的深处，但我没能找到 ... 我会帮助这里的俘虏逃脱的！”

来到洞窟 5 层，在某个房间发现了一个宝箱，而有一个妖怪士官挡在路口。干掉他后就能得到米斯里鲁金属。在 5 层的尽头可以得到一本跳跃术（Exit テレポ）魔法书，有了它可以直接出洞了。

回到阿鲁迪亚镇，在武器店将米斯里鲁交给脱布鲁，他就会制作出米斯里鲁武器和防具。以后武器店就会多了一个伙计，专卖强力的米斯里鲁武器和防具。

来到巴夫斯克镇，这里已经被帝国军所占领，但是和这里士兵交谈不会引发战斗。在这里了解到黑暗骑士还没回来，由无能的波肯指挥一切。看来这是接近大战舰的好时机。在镇南找到了反抗军的间谍，和他说出大战舰的消息，他就会让出通路。

进入秘密通道往前行可以看到出口，但是 ... 黑暗骑士居然守侯在出口处！！

黑暗骑士：“大战舰已经完成了。你认为我会在没有完成工作时离开吗？但我大战舰的破坏力苏醒的时候，背叛者们除了臣服将别无选择！”

波肯也出现了。“你们这些傻瓜！”

追赶着他们来到外面，看到的却是大战舰的升空 ... 一切都太迟了！

再一次回到地下通道，在里面的房间里的宝箱中可以发现通行证（つうこうしょう 通行证）。

到波夫特找到施德，询问有关飞空艇和大战舰的事。

施德：“就象大战舰一样，我的飞空艇使用太阳火焰（Sun Flame たいようのほのお）作为动力。但控制太阳火焰是很危险的。过量的太阳火焰会给飞空艇的引擎带来灾难。”

但太阳火焰在哪里找呢？

回到阿鲁迪亚镇。

姬蕾妲：“许多人在大战舰的攻击中被杀了。父亲的病更重了 ...”

玛利亚：“敏武先生能做些什么呢？”

敏武：“我留在这里减轻他的病痛。斐里奥尼鲁，你必须阻止大战舰。”

敏武离开了队伍来到国王的房间。

敏武：“在卡修恩的火之节三年一次。使用超级火把（Egil Torch エギルのたいまつ）来传递太阳火焰。如果你能找到超级火把，太阳火焰就是你的了。”

病重的国王：“斯各特被帝国军抓获时为了保护太阳火焰而隐藏了卡修恩的入口。只有用女神铃（Goddess Bell めがみのベル）才能打开卡修恩城

的大门。只有卡修恩城家族才知道女神铃所在地。”

再见公主，她建议众人再与约瑟夫见一面。约瑟夫知道女神铃所在地吗？

（二）

为了找寻女神铃，众人又一次来到萨拉马多镇与约瑟夫见面。约瑟夫一改先前的冷淡态度，向三人提供了一些情报并加入了队伍。原来女神铃藏在北方的雪原洞窟中（せつげんのどうくつ Snow Cave），而要到达雪原洞窟必须有雪上船（せつじょうせん Ice Sled）。约瑟夫将雪上船藏在了塞美多瀑布洞窟中，众人只好再次坐独木舟来到塞美多瀑布洞窟。

在塞美多瀑布洞窟入口附近有一块兰色记号石头。在凹处的右上角调查可以发现秘密房间的通道。顺此道前行就可以得到雪上船。

有了雪上船就可以在雪地上自由移动了。通过一片白雪皑皑的广漠之地，来到了雪原洞窟。洞窟入口边有一条长长的阶梯，让人感到一丝不祥的感觉…来到了地下五层，那里生活者许多大海狸（Beaver ジャイアントビーバー）。众人来到右上方一个海狸面前——

海狸：Gauwav Gau…

卡伊：我能听懂它的话…它说，一个铃被藏右边的墙内…

众人顺着指示找到了右方墙壁的一条迷道。顺路前行看到了守护女神铃的亚达曼泰马（アダマンタイマイ Adamanti），将其击败后就可以在其身后墙上拿到女神铃。顺着右方的通道准备出洞…

经过那条长阶梯时，那种不祥的感觉突然强烈了起来…走到阶梯一半的地方，猛然响起了一阵怪笑…“哈哈哈…你们将不能活着离开这里！！”波肯出现在面前。双方免不了交起手来。但那个自负的家伙交手不过几回合就往阶梯上方逃去，众人正待追击，但一个巨大的圆石顺着阶梯滚了下了。原来是计！！四人赶忙往下跑去，但那石头眼见是越来越近…危急万分！！在这千钧一发之际，约瑟夫挺身而出，用身体顶住了那巨大的圆石。

约瑟夫：现在是你们的机会，快跑！！

卡伊：我不会留下你一个人的！！

约瑟夫：快走！不要管我！替我照顾我的女儿…

…3人退到了安全的地方，但约瑟夫却被永远地被压在大石之下…

回到萨拉马多镇，一个一直爱慕着约瑟夫的女孩子（？）答应会好好照顾约瑟夫的女儿。众人安心离去…

阿鲁迪亚镇。

姬蕾妲：“…好，现在你们可以进入卡修恩城了。施德会把你们带到那里的。”

卡修恩城。入城就可以看到一楼大厅中央的太阳火焰了，但没有超级火把无法获取此火种，而火把就在城中。用女神铃开启城门，刚进去就看到了——哥顿！原来他也想得到太阳火焰，但由于这里怪兽过于强大，他实在难以前进。既然众人目的一致，干脆联合起来吧！…于是，哥顿加入队伍！

城堡中有许多宝物，但最关键的超级火把在四楼，打倒守护怪兽红灵魂（レッドソウル R.Soul）之后就可以获得。

回到进城口的大厅，使用超级火把获得了太阳火焰。出城后，施德的飞空艇飞了过来，这是来接他们的吗？不！只见一艘大战舰在后紧紧追赶着…众人眼见两艘飞艇渐渐远去…情况看来十分的危急…

回到阿鲁迪亚镇，得知了一个惊人的消息——姬蕾妲被抓了！施德的飞空艇被大战舰俘获，而公主也在其中…听说大战舰正停靠在北方补给基地。事不宜迟，众人加紧赶往北赶去。

大战舰，防卫森严。入口处有个卫兵正在盘查进出人等。众人靠曾经得到的通行证混了进去…战舰中一片肃穆的景象，许多士兵们都坚守着自己的岗位。还是少惹为妙…在战舰深处找到了被关押的公主姬蕾妲和施德，检查铁门，发现居然可以很轻易的敲开…这是怎么回事？而那公主神情呆滞…“我会带公主逃离的。斐里奥尼鲁，你们快把太阳火焰投入大战舰引擎”施德催促着。众人不再考虑那么多了，告别施德和公主，寻找引擎室的所在。绕过一些士兵把守的关卡，终于到达了大战舰的核心地区。将太阳火焰投入引擎的中央…突然，黑色骑士出现了。

黑色骑士：“不要认为你们已经赢了…”

玛利亚：“这个声音…好熟悉…”

斐里奥尼鲁：“快，我们必须赶快离开这里！”

逃离了大战舰，刚登上施德的飞空艇。就看到大战舰猛烈地爆炸，四分五裂…这应该可以缓解帝国攻击了，但众人心里还藏着隐隐的不安…

（三）

阿鲁迪亚镇。国王的房间。

国王：“所有人到这里来，现在是时候了。哥顿，你办事非常慎重。我希望你能成为我们的指挥者。”

哥顿：“好的！我非常荣幸！”

国王：“敏武，这个世界正陷入混乱…那禁闭的封印应该被开启吗？”

敏武：“是的，我将去开启那魔法封印。它正是为现在这种情况准备的。”

国王：“斐里奥尼鲁，我感到龙骑士可能是我们唯一的希望，他们的故乡迪斯特（ディスト Dist）被帝国军摧毁了…那里只有少数的幸存者…我们

的的未来...就依靠飞龙(Hiryuu ひりゅう)了..."

国王奄奄一息...

国王:"...请...照顾好...姬蕾妲..."

留下这些遗言后，国王就去世了。

哥顿:"走吧...我们必须将开始一切结束了。"

会议室。哥顿告诉众人一些关于龙骑士和飞龙的事。看来现在的目标是迪斯特了。临走前到姬蕾妲的房间，但她依旧是那样奇怪...

要到迪斯特，必须要有船只。在帕鲁姆镇(パルムのまち Palm)见到了一个陌生女人。她居然主动提出要用她的船带众人去迪斯特。玛利亚感到有些不对劲，但直肠子的卡伊却不以为然...

帆船突然停止在了风平浪静的海面上，那女子突然翻脸，召集了一批海盗向众人围拢过来。原来，她就是女海盗蕾拉。

"把所有东西都留下，我会放你们一条生路。"

众人哪肯束手就擒。一场战斗势所难免...幸好那些海盗纯属乌合之众，没费多大劲就摆平了他们。

"噢，你们赢了...快杀了我吧"

...

"什么?你们不杀我?还要让我和你们一起战斗?...."

蕾拉转过身，对着那些海盗说道:"傻瓜们，各就各位吧。"再转回头，"我决定要跟随你们去迪斯特或任何地方。"

蕾拉加入了队伍。

迪斯特城。偌大的城居然只看到母子两人。与他们交谈后才知道帝国军在水中下毒，毒杀了几乎所有飞龙。由于飞龙和龙骑士相互依存，缺少了飞龙帮助的龙骑士很快被帝国军歼灭了。现在只剩下这母子两人...还有在城堡深处的一条奄奄一息的飞龙，她似乎想说什么，但它话无人能懂...听说龙骑士是通过特殊的项链(ペンダント Pendant)和飞龙交谈的，如果能找到那项链...

在城北的迪斯特洞窟地下二层，众人找到了一具龙骑士的骨骸，在其中发现了一串项链。回到迪斯特城，佩带着这条与飞龙交谈，果然听懂了它说的话。

"我...我活不了多久了...毒性扩展得很快...在这场战争很久之前，一个叫理查得的龙骑士出发寻找被禁的魔法——究极术。请听我最后一个心愿...请把这个蛋(Egg ひりゅうのたまご)沉没在北方洞窟的生命之泉中。这是挽救我种族的最后希望..."

再次来到迪斯特洞窟，在地下五层。击败守在泉水前的吐火兽(キユイラ Chimera)，来到泉水前.....回到城堡，飞龙已经静静离开了这个世界...

阿鲁迪亚镇。

姬蕾妲公主疯了?!连哥顿也拿她没办法...

来到公主的房间。

公主:"我需要和斐里奥尼鲁单独谈谈..."

公主回身走到床前，侧身躺在上面，挑逗似地说道:"来这里..."

斐里奥尼鲁:"公...公主?可是..."

其他三个人悄声退出了房间，蕾拉不放心得回身看了看斐里奥尼鲁...

斐里奥尼鲁来到公主床边。那气氛似乎有些...

公主:"快。我在这里等你..."

斐里奥尼鲁面对着妖艳的公主..."...怎么回事?你不是姬蕾妲!"

那"公主"听到后狂笑着露出了本来面目，原来她是帝国的拉美雅公主(ラミアクイーン Q.Lamia)!这时躲在外面的另外三人破门而入，四人同心协力达到了她。

斐里奥尼鲁:"谢谢你，蕾拉。"

蕾拉:"永远不要低估一个女人。"

卡伊:"那真正的公主在哪里?"

这是一个反抗军的士兵进门报告说:"帝国斗技场将要举行斗技会，而奖品就是——姬蕾妲!你们必须快点去救她!"

这时哥顿进了门。"斐里奥尼鲁，请快去救公主。我能帮你吗?我会把它当作是自己的事的。"

蕾拉:"斐里奥尼鲁，那我留在这里，组织反叛军。祝你们好运!"

蕾拉离开，哥顿加入。

斗技场。

四周一片寂静...穿过宽敞的中间战场，居然看见帝国皇帝坐在那王座上。众人正待上前，只见一道栅栏突然降下，隔在他们与皇帝之间。"战斗吧!胜利者将得到姬蕾妲——菲因王国的公主!"帝国皇帝一声令下，众人大惊!急往后退，但四周出路以被封死，原来是圈套!!!帝国皇帝放出了一个贝希摩斯(ベヒーモス Behemoth)的怪兽，众人奋起战斗，将之消灭。正要向皇帝所在地扑去，但不幸再次陷入圈套被抓...

大牢中，众人正一筹莫展。突听铁门外一声闷哼，上前一看，守门的卫兵躺倒在地上，而其后站着他们曾经在塞美多救过的神偷波尔。

波尔:"这是我表达谢意的唯一方式。我不想欠人的恩惠。你们走吧。"

波尔打开铁门。斐里奥尼鲁刚想开口道谢，波尔却悄声离开了...

众人在大牢内一间一间寻找公主关押地点，终于在地下二层找到了姬蕾妲。打开铁门后哥顿抢步冲了进去。

哥顿:"姬蕾妲，你还好吧?"

姬蕾妲:"哥...哥顿...你是你吗?"

斐里奥尼鲁:"哥顿，带公主快离开。"

哥顿带公主快速离开了。斐里奥尼鲁及其他两人且战且退，离开了斗技场。

来到阿鲁迪亚镇，发现所有反抗军都出发去菲因城，准备收复失去的国土。众人往菲因赶去，途中发现了反抗军临时驻扎的营地。那里的反抗军斗志高昂，哥顿和公主坐在上首。

姬蕾妲："斐里奥尼鲁，我不知道该如何感谢你 ... 我们现在正准备收复菲因城。"

哥顿："不断地战斗，直到消灭所有的敌人。"

菲因城堡。

在入口处看到了守侯着的蕾拉。

蕾拉："嗨！你们这些家伙需要我站在你们这边！"

蕾拉再次加入。

四人齐备，一口气冲向最顶层，击败牛头司令官（Gotus ゴートス）后，菲因城收复！

（四）

菲因城终于恢复了以往的样子，帝国军在这里造成的破坏正在被逐步修复 ...

大殿上。姬蕾妲和哥顿坐在王座上，都显得很兴奋。

姬蕾妲：最终，菲因城又是我们的了！但我一直担心敏武 ... 自从他出发去敏西迪亚之后就一直没有回来过。你们能去敏西迪亚找他吗？敏西迪亚是一个不可思议的地方。他们的力量或许对打败帝国有所帮助。然而敏西迪亚塔被一个魔法层封印住了。你必须要找到两个假面才能进入。白假面（W.Mask しろいかめん）就藏在这个城堡的地下。这段咒文能打开地下室的大门——（エクメテロエス Ekume）... 但很抱歉，我也不知道这扇门在哪里 ...

哥顿：多谢你们拯救了菲因城。我们永远都欠着你们一份情！... 在敏西迪亚塔塔内藏着最终魔法——究极术（アルテマ Ultima）。它对打败帝国一定会很有帮助的。

现在目标很明显了，必须先得到他们脚下的白假面。但那通向地下的大门在哪里呢 ... 在城中打探一下，听说现在正在城内的神偷波尔知道那扇门的位置。众人在一间房间里找到了老朋友波尔。波尔见了众人很吃惊："斐里奥尼鲁！... 大家是来吃晚饭的吧？""不是，我们是来打听些事的。"斐里奥尼鲁将那句咒语告诉了波尔。波尔："菲因的隐藏门？什么藏在里面？白假面？... 我知道得并不多，我把我所知道的告诉你吧 ... 在大殿上检查右上角 ..."

得到这一重要的提示后，众人再次回到姬蕾妲所在的大殿，在右上角使用那句咒文 ... 一条秘密通道被打开了 ...

菲因城地下隐藏着许多秘密通道，道路繁复，但许多珍贵的武器防具散布其中。由一楼左下方的楼梯往上走就可以来到镜子大厅，在镜子前如果使用那个在迪斯特获得的项链，就可以看到沉没在洞窟泉水里的飞龙蛋 ... 而关键物品——白假面就藏在地下五层的一个房间内 ...

终于得到了白假面，众人接下去就要起程去敏西迪亚。去那里虽然可以直接步行 ... 但由于路上敌人凶狠，还是乘船比较妥当。

敏西迪亚村。

这里是黑魔道士之家，有出售各种黑魔法书。在敏西迪亚村的图书馆内，在古代之书记录了各种事物的由来 ...

米斯理鲁——容易加工的强韧金属物，对于魔法也有相当好的反应，可打造成魔法武器和防具。它们都被深埋于地下。

太阳火焰——在这个世界尚未有城堡时，有燃烧中的星星掉落在现在卡修恩所在地，于是有人便把燃烧中的火焰取出，再建立祭坛供奉此火焰。而卡修恩城则环绕着它建造，作为能力的标志。

女神铃——很久以前，一个富有的国王由于财宝经常被盗而要人打造一把破坏不了的锁。第一把锁仅一天就被打破了，第二把则用了两天，而第三把锁却无论如何也打不破了。国王就将其藏在雪原洞窟，就是现在所称的"女神铃"。这个铃悦耳的声音能打开任何一把锁。

飞空艇——技术进步的产物 ... 如果社会不断进步，魔法终究有一天会消失。

龙骑士——迪斯特曾经是飞龙的故乡。有天，一个叫丹的人来到了这里，并花了 30 年的时间和飞龙建立起了感情，他成为了第一个龙骑士。

飞龙——被训练成为和龙骑士一起战斗的飞龙，可以承载好几个人和许多物品。

敏西迪亚——很久之前的魔道士们知道究极术的威力，他们所创造的这个魔法过于强大。他们害怕自己将会卷入战争，并用这个魔法摧毁整个世界。因此，他们相约在敏西迪亚建立市镇共同生活。

假面——两个假面都被用来找寻传说中的晶体杆。白假面奉给地下女神像 ... 黑假面和双重幻象相关 ...

究极术——很久前，神圣的魔道士们创造了这一强力魔法用以阻止大混乱。为了防止世界再度陷入混乱，他们将此魔法封印在了巨大的塔中。

在敏西迪亚城地下室，众人发现了一个女神像。根据古代之书的提示，将白假面带在了她的头上。但似乎什么事都没有发生 ....

通过消息打探，众人得知黑假面就在南方的一个小岛上，乘船找寻了半天终于找到了那个孤僻的小岛，而岛上有一个山洞 ... 洞窟中长满了藤蔓，很容易迷路，好不容易到地下三层，居然发现了生活在这里的假面族人。从他们的话语中得知黑假面

是他们族的宝物，就藏在洞窟深处 ... 走过森林般蔓草繁盛的通道，来到有泉水涌出的地下五层，在一间房中发现了一个宝箱，但不可避免得与守护兽巨角野羊（ビツグホーン Big Horn）交手。将其击败后就可以得到黑假面 ...

来到敏西迪亚洞窟，找寻那开启敏西迪亚塔入口的晶体杆。在地下一层的房间前，却有人挡住了去路。这就是和自己长得一模一样的自我双重幻象。由于已经将白假面戴在了女神像上，此时只要将黑假面戴在黑幻象脸上，它就立刻消失了 ... 洞窟中房间众多，在反复的寻找中来到了地下五层，于一间屋内的三宝箱中，发现了关键物品——晶体杆。

目标——究极术。地点——敏西迪亚塔 .....

（五）

在敏西迪亚得到晶体杆之后，众人坐船径直往敏西迪亚塔驶去 ...

敏西迪亚踏位于一个环形海湾的一个中间海岛上。但船行至海湾口时，只听得隆隆的轰鸣声由远及近传来 ...

“那是什么？！”

船内的人慌做一团，只见一波巨大的海浪席卷而来。顷刻间，那一页孤舟被无情的大海啸吞没了 ....

...

“这是哪里？ ...”斐里奥尼鲁悠悠醒转，“蕾拉呢？！”卡伊和玛利亚都在，惟独不见了蕾拉 ... 四周充满了血腥味，看上去象是在某种动物的体内 ...

三人只好沿途找寻着蕾拉。在深处居然发现这有居民居住着。斐里奥尼鲁询问了一个老者，得到的回答居然是：“我们都在海龙王利维亚特的胃里。”再向一些人打听才知道这里的居民都是被利维亚特吞食的，时间长了之后居然在这里建立起了一个属于遇难者自己的家园。而利维亚特本身也是保护封印的怪兽。

在那些居民中，三人碰到了一个奇怪穿着的人，交谈之下居然十分的投缘，当三人和他谈论到飞龙和敏西迪亚，那人眼中顿时一亮。

“你们怎么会知道这些事？！”

“我们刚从敏西迪亚来啊。”

“飞龙已经灭绝了，这是许多人都知道的 ...”他的眼神暗淡了下来。

斐里奥尼鲁从怀中拿出了水晶杆：“这个你认识吗？”

“噢，你是为了寻找究极术吗？要从这里出去只有一条路，但有个怪兽阻挡着。我想我能帮助你们吧 ... 啊！我的礼节到那里去了。我的名字叫理查得（Richard リチャード），是龙骑士一族的。”

玛利亚心道：“一个龙骑士 ... ？我怀疑他是不是知道其他人都已经 ...”

龙骑士理查得加入了队伍！

顺着理查得的指引，众人找到了一条船，但一个蓝毒毛毛虫挡在船前。众人奋力将其消灭后得到了这唯一的一艘船。

乘船从利维亚特海龙体内的一个缝隙中逃离，终于回到了平静的海面。众人放心不下蕾拉，回到了菲因城。在大殿上大家欣慰得看到了安然无恙的蕾拉，互相问候之后应理查得的要求来到了迪斯特。

城中那对母子还在 ...

母亲：“理查得！”

理查得：“爱丽娜！其他人在哪里？他们是不是 ...”

爱丽娜：“是的 .... 每个人都 ...”

理查得：“我明白了 ... 爱丽娜，你必须坚强。我答应你，但和平降临的时候，我会为了你而回来的。和你的儿子一起等待那天吧！”

孩子：“你是个龙骑士？”

理查得：“是的 ... 我是你父亲的一个朋友。如果我打败了帝国，我或许能成为你的父亲 ...”

孩子：“我不明白你的意思，但 ... 好吧！请杀了皇帝！”

...

离开了迪斯特，理查得的情绪非常激动，发誓为了消灭皇帝不惜牺牲一切。于是众人乘船再次向迪斯特塔进发。

次此途径那海湾没有再遇到利维亚特的袭击。顺利得来到塔前。突然，斐里奥尼鲁身上的晶体杆与敏西迪亚塔发生强烈的共鸣，一道火焰从塔顶直刺云霄，高塔的入口开启了 ...

敏西迪亚塔内处处潜伏着凶狠的怪兽，在第三层有火巨人兽守护，第五层为冰巨人兽，第七层为电巨人兽。过了这三道关卡之后，终于来到了最顶层——10 层楼面！

“敏武！”众人居然看到了“失踪”已久的敏武。

敏武：“我正在这里等你们，前面的这道门用魔法力封印住了，我要尽我所有的力量将其打开，往后退点 ....”

四人退到一旁，只见敏武将全身的法力化做一道白光击向那到禁闭的大门 ... 门开了，但敏武也随即瘫倒在地上 ...

玛利亚：“敏武！你还好吧！？”

敏武：“我感到好累 ... 我需要 ... 躺一会儿 ...”

斐里奥尼鲁：“敏武！”

...

但敏武安然地合上了眼睛，离开了人世 ...

在那以敏武以生命为代价打开的红色大门内，众人得到了寻觅以久的记录最终魔法的——

究极之书。

再次回到敏西迪亚，众人听到了惊人的消息——帝国制造出了龙卷风，正在攻击北方国家。

马不停蹄地回到阿鲁迪亚镇，众人面对的是一堆废墟和无数的死者....这，这是怎么回事？北上菲因城，所到之处一片狼籍...显然是被一股巨大力量给摧毁了....那菲因城呢？...

（六）

回到菲因城，看到城堡安然无恙，众人终于放下了心。但他们可以看见龙卷风正向这里卷来，情况危机万分。

姬蕾妲："皇帝制造了一个龙卷风，它正向我们扑来！而皇帝本人正藏身于龙卷风的风眼里。"

哥顿："即使我们现在有了究极术，但已经没有指望了...或许...只有到龙卷风中消灭皇帝..."

但如何才能进入那巨大的龙卷风...有人提议用飞龙飞入其中，但飞龙已经灭绝了呀...众人自然而然地想到了那最后一棵飞龙蛋，以及曾经在城中镜子大厅看到过的情景...

再次来到镜子大厅，对着镜子使用那根项链，镜中浮现出迪斯特洞窟泉水的图象，而那个飞龙蛋，居然于那时破壳了，一个可爱的小飞龙从中飞出...不多时，它受到了项链的指引来到了镜子大厅...

龙骑士理查得控制着飞龙，在龙卷风附近盘旋了几圈后猛然冲入到风眼之中。龙卷风中居然没有什么狂风，只是不断有怪兽上前阻挠。走到最深处发现皇帝端坐在宝座上。

"傻瓜们，不要浪费我的时间了。卫兵！"

两个卫兵冲了上来，四人没费多大的力就将其消灭。

"啊，你们看起来比我想象中要强大，试试这个！"

又一队人冲了过来...

"这样，看起来我好象低估了你们。来吧，让我们玩玩！"

皇帝亲自出手了。众人使出浑身解数终于将其打倒。

"我...我是不会死的..."

皇帝的躯体渐渐地消失在了空气中...

"让我们回菲因城吧！"斐里奥尼鲁兴奋地说道。

菲因城。洋溢着一片喜庆之气。

姬蕾妲："多谢你们了。和平又会到了这片土地。多亏你们了！让我们开一个舞会吧！"

...

舞会上，一个尖利的叫声冲破这个愉悦的氛围。

"紧急情况...！"一个受伤的士兵冲了进来，"黑骑士接管了帝国，成为了新的皇帝！还有更多的...原来黑骑士就是...雷恩哈特（Lionhart レオンハルト）！...啊..."由于流血过多，那士兵倒地身亡了。

"...我不敢相信...雷恩哈特？我差不多要把他给忘了！"

姬蕾妲："雷恩哈特是黑骑士？他曾经是你们的同伴啊！"

玛利亚："一定是皇帝用黑魔法控制了他。"玛利亚不敢相信自己的哥哥真的会做出那样的事来。

姬蕾妲："是的，那可能是真的...他现在应该在帕拉美奇亚城(Paramekia Castle パラメキアじょう)。你们去看看你们能做些什么吧..."

哥顿："雷恩哈特是玛利亚的哥哥吗？你们将怎么做？"

卡伊："不用担心。我们会做我们所应该做的。"

哥顿："...我就知道你会那么说。"

由于帕拉美奇亚城四周环山，步行不能进入，众人便再次来到神偷波尔的家想打探些情报。在那里居然碰到了阔别以久的施德。

波尔："施德看上去情况很不好..."

施德从里间迎了出来。

施德："龙卷风也将我吸了进去...我在那里受的伤很重...噢..."

他支撑不住，回到了床上，众人跟了进去。

卡伊："施德，你没事吧？"

施德："我是个垂死之人了...照顾好我的飞空艇...我需要象你们这么好的人来好好对她...咳咳..."

不多时，施德就离开了人世...

房间外。

波尔："那就是施德的心愿。你们明白吗？他死了...当他知道他将不久于人世，他就决定要把飞空艇交给你们。那可是他耗尽毕生心血的杰作..."

乘船来到波夫特镇，发现飞空艇完好无损地停在镇外。

利用施德用生命换回的飞空艇，众人顺利地从帕拉美奇亚城的上方落入城中。在这个大混乱城内寻找着通向城顶的道路。在第七层中看到了坐在王位上的黑骑士，不，应该是雷恩哈特！

"我想你会来的，斐里奥尼鲁..."雷恩哈特狂笑着，"不管怎么说，我现在是皇帝了。要么向我下跪，要么就被毁灭！"

他站起了身，步步向众人逼了过来。

"等等！"玛利亚冲了出来，站到了雷恩哈特面前。

"哥哥，为什么你要和我们战斗？"

"你知道现在是谁在统治这这个世界吗？没有人！只有权利！我是皇帝！我不会让到手的权利从我手中溜走。不要挡我的路！"

双方之间的战斗一触即发，正在此时——

“哈哈哈哈...”

一阵阴狠的笑声从雷恩哈特身后传来。他转身一看，居然有个和已经被消灭的皇帝长得一模一样的人坐的王座上。

“你不是皇帝！你这个妖怪！我不会让你拥有这个帝国的！它是我的！”雷恩哈特气急败坏地想要扑上去。但只见那皇帝把手一挥，许多黑色的火焰将众人围在中间。看来这竟然是真正的皇帝，他居然复活了！

皇帝：“帝国？呵，我对这种小孩子的游戏不感兴趣。我只想把这个世界变成一个活地狱。我想我将从你开始...”

皇帝逼了上来。

危急时刻，理查得召唤来了飞龙。

“所有人都到飞龙上去！”

斐里奥尼鲁：“...理查得？”

理查得等众人爬上龙背后，一声呼啸，飞龙腾空而起。而理查得取出龙骑士枪，向皇帝冲了过去...

“理查得！不！！”玛利亚坐在飞龙身上，眼睁睁看着理查得走向死亡...

飞龙刚刚离开帕拉美奇亚城，身后就传来了爆炸声。降落在安全区，就见帕拉美奇亚城在轰鸣声中沉陷了下去...

菲因城大殿。

姬蕾妲：“斐里奥尼鲁！这是...黑色骑士？发生什么事了？”

斐里奥尼鲁：“皇帝从死亡的地狱复活了...”

玛利亚：“理查得...为了救我们...”

姬蕾妲：“...”

斐里奥尼鲁：“雷恩哈特！让我们在一起战斗吧！公主！请允许他加入反抗军！”

姬蕾妲看看了看在一旁沉默的雷恩哈特，迟疑了一下，但最终还是说道：“好吧，那你就带领他吧。”

雷恩哈特依旧背对着众人沉默着...

玛利亚苦苦地劝着哥哥...良久之后，雷恩哈特终于转过了身...“我明白了了，玛利亚。”

雷恩哈特加入队伍！

姬蕾妲：“大混乱城是一个古代的恶魔之城，而现在被复活皇帝重建了。传说进入这个恶魔之地的唯一途径是通过死亡大道的入口。敏西迪亚的魔道士们或许会知道更多的。那入口应该在敏西迪亚东边狭长海岸线附近。”

大决战越来越近了...众人先回迪斯特城给那对母子带去了理查得的噩耗...再到敏西迪亚村向那些魔道士们打探关于大混乱城的一些消息。补充好所需之物后就可以出发了...

死亡大道的入口就是敏西迪亚以北的那泓泉水。里面是走不完的迷宫和打不完的怪兽。千辛万苦，来到了大混乱城的入口。“这里是通向地狱的道路。”一块路牌上的文字赫然在目。通过一个跳关地带来到了大混乱城，和皇帝的最终决战越来越近了...

在一片暗无的空间...皇帝正在那里静候着。

“你们最后还是到了这里。准备你们一生中最后的战斗吧！”

究极状态的皇帝异常强大，但邪恶的归宿终将是灭亡...

（尾声）

“我...我被击败了两次...怎么会呢...啊！”

随着皇帝尖利的惨叫，万恶之首终于永远地被埋葬在了地狱之中...

菲因城大殿。其他人都守候在那里。

波尔：“你们终于回来了...我真是非常感动！”

蕾拉：“海盗的生活真是不错，我想我还是去当我的海盗吧。你随时可以让我回来！”

妮莉：“祝贺你们！我爸爸在天堂一定会很高兴的！”

众人眼前仿佛看到了在雪原洞窟拼死抵住巨石的约瑟夫。

姬蕾妲：“我们将重建整个世界。我们告别吧！”

卡伊：“看上去所有的事都结束了...”

斐里奥尼鲁：“那么接下去...”

玛利亚：“让我们一起生活吧！”

斐里奥尼鲁看看雷恩哈特：“...”

玛利亚：“哥哥？”

雷恩哈特：“我们现在彼此都了解得太多了...一切都不可能再回到从前那样了...”

雷恩哈特一个人默默得走向了大门。

玛利亚：“雷恩哈特...！为什么？...等等！斐里奥尼鲁，请拦住他！”

斐里奥尼鲁：“他是对的...我不能阻拦他...雷恩哈特...将来总有一天...我发誓...”

雷恩哈特离开了...斐里奥尼鲁、卡伊、玛利亚也向大门走去。他们感到身后有人在为他们送行...是施德、敏武、理查得和约瑟夫...？

“走吧，这个世界还需要我们！”

三人有踏上了新的征程...

...就这样，残酷战争终于结束了。那段艰苦的岁月或许会被遗忘，但人们将铭记着拯救这个世界的人们...而对这四个人来说，他们之间的友情将永远不会被忘却。

《无双大蛇：魔王再临》全攻略

中文名：无双大蛇：魔王再临		ISO容量：1.4GB
原名：Musou Orochi : Maou Sairin / 無双OROCHI 魔王再臨		
评分 9.2	厂商：KOEI CO,LTD.	游戏类型：动作游戏类
	发行日期：2008 11. 27	版本：日版
	系统版本：3.71-M33以上	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.square-enix.com/eu/en/game/psp	



游戏简介：

由日本 KOEI（光荣）公司发行，Omega Force 制作，预定 2008 年秋季发售，移植自 PS2、Xbox 360 家用主机同名作品的战术动作游戏：《无双大蛇：魔王再临》（Musou Orochi : Maou Sairin）PSP 强化版，目前本作的官方网站也已经开通，并且放出了游戏最新画面与信息，供各位玩家参考。

《无双大蛇》（Musou Orochi）系列，是继不久前 KOEI 在家用主机和掌机平台上发售后，创下全系列作累计出货套数突破 100 万套的销售佳绩。此次日本 KOEI 公司宣布，为纪念该社成立 30 周年（30th Anniversary）将依次推出一系列原创纪念作品。而《无双大蛇：魔王再临》（Musou Orochi : Maou Sairin）正是该社 30 周年社庆纪念作品之一。

游戏评测 + 系统讲解

《无双大蛇：魔王再临》成功偷跑，怀着对续作无比的好奇之心和无穷无尽的爱，在经历了一个多小时"煎熬"之后，终于搬入了小 P 之家。

很多无双迷都对本次续作的种种可能产生变化的元素进行了无限的遐想，比如会不会加入更多的战场语音、是否会用即时演算的动画 CG 代替原先的静态图片等等。在这里可以先

明确地告诉大家，续作确实在这些方面花了"苦功夫"，单从游戏容量来看，就比前作大出了整整一倍，可见一斑。这样一来，游戏素质势必会得到巨大的提升，想必很多玩家事先都不敢相信这些事实。

在切入正题前，可以先说一句：续作的移植成分已经大大超出了我们先前的预计，几乎原封不动 100% 的进行了包装润色，随后投入 PSP 的怀抱。好了，话不多说了，请玩家好好体会游戏带来的乐趣吧。

音效：

说到音效，这次要重点予以说明。记得在《无双大蛇》发售的时候，玩家普遍抱怨光荣偷工减料，把大量的战场语音都予以删除了，这虽然没有什么大碍，对过关的过程也没有什么影响。但是玩家依然希望能够在掌机上领略家用机、PC 机上的所有效果。

或许是光荣看到了玩家的这种呼唤和需要，在本次续作的移植过程中，果然将这些"第三产业"的内容加入了进来，确实令玩家眼前一亮。我粗略算了一下，幕间的对话语音得到了保留、关卡介绍时的旁白语音得到了继承。更重要的是，连之前"无声"的战场语音也"披挂上阵"，除了遭遇敌将后，对方的挑衅语言、击败敌将后，对方的撤退对白以及达成百人斩或是击破敌将后，本方武将发出的赞美对白没有加入语音功能之外，其余所有的战场对话都有语音搭配。

这样，玩家在游戏的过程中就能从各种不同声调的语音下充分感受那些性格不同的武将所带来的乐趣，比如粗犷豪放的张飞、重情重义的关羽，又或者是狂妄自大的吕布等等。而且，随着战况的变化，武将说话的音调也会发生变化，非常值得大家回味。在这样的一种环境下，相信大家对游戏的热情也会不断高涨，渐入佳境。



除了具有变革性质的战场语音之外，KOEI 一向以战场音乐著称的优势则进一步得到了巩固，前作中那些优美的旋律、跌宕起伏的乐曲都一一收入了进来，依然是那样的扣人心弦、引人入胜，带入感

极其强烈。

游戏的打斗声效也做的不错，金属声音很浓，打击感非常棒。

画面、CG：

本作的画面和前作相比基本没有什么变化，除了远景有些呈暗灰色之外，基本原搬了前作的画面引擎，各种属性特效也显得比较中规中矩，基本可以让大多数玩家接受，加之游戏内容的高度创新，我想画面不再会成为无双迷的"绊脚石"。

另外不得不提一下续作中的CG。和战场语音的加入一样。本次KOEI带给掌机无双迷的另一个巨大的变化就在于CG动画从前作的静态图片摇身一变，成为了只有家用机、PC机才能够欣赏到的完整动态的即时演算CG，这不得不说是游戏的一个重大亮点和进步。

因为有了动态CG，就如同看一部短片一般，玩家能够从动画中看到武将说话时所作的动作、腔调等等，可以说非常的有乐趣。

游戏操作：

续作的游戏操作部分基本和前作相同，区别仅在于马上使用C技时，招式会有所变化。续作取消了前作中马上C技的统一动作，换成了《真三国无双4》和《战国无双2》中武将各自都有的动作招式。

类比摇杆	控制角色移动
□	普通攻击
○	无双乱舞
△	蓄力攻击（C技）
×	跳跃
L	防御；调整视角
R	发动特殊技能
←、→	切换武将
↑、↓	切换小地图

游戏系统部分：

一、武将系统：

续作依然把武将分为三种类型：力型、技型和速型。力型武将攻击力普遍高，敌人的普通攻击很难中断武将的攻击招式，可以使出强力R技攻击，不过会消耗无双槽；



技型武将依然拥有SP技和带有强化性质的C技；速型武将在使用大部分C技的时候可以作出跳跃动作，而且通过R键或R键+方向键作出各种特有的技能动作，还能实现二段跳（×+×发动）。

其次，续作也继承了前作的武将特技系统，每名武将都有各自的特技需要习得，比如攻击强化、防御强化、马术强化等等。

再次，本作新加入了武将之间的合体技，需要特定的三名武将组成合体技发动攻击，攻击力将大大提升。



本多忠胜、远吕智、吕布组成的合体

更值得一提的是，每位武将还有一个可以在战场上使用的"战术"技能。比如刘备拥有"战术"：号令，通过在战场上击败5名敌将后，本方全军的士气会得到提升等等。

二、武将升级系统：

和前作一样，通过在战场上不断击败士兵、敌将以及过关后的战果奖励来获取经验值，累计到一定程度后即可提升一级，最高等级为99级。随着武将等级的提升，玩家会发现武将的招式会不断增多，各种蓄力攻击也会不断习得，而且武将本身的四围属性：体力、攻击力、防御力、无双、敏捷度也会不断提高。

此外，续作依然保留了熟练度升级系统，只是相对前作来说，升级速度会比较漫长，总共有50级熟练度需要修炼。熟练度提升方法依然是击破一定数量的敌人后获得，熟练度的提升能够强化不同类型武将的技能，比如力型武将的R技会得到强化等等。

三、武器属性、融合系统：

和前作相比，续作保留了所有传统的武器属性，包括吸活、吸生、勇猛、极意等等将近20种的效果属性。此外，续作还有自己的一套新增加的武器属性框架。

在本游戏中，除了上述的一些传统属性之外，还加入了很多素材宝石，通过在特定战场完成特定任务后方可获取，一旦获取宝物之后，就可以在武将中通用，而且数量不限。

将这些宝物按照规定和各种传统属性进行融合，即可打造出新的合成能力属性。角色的每把武

器均拥有三个合成能力属性槽。这些合成能力属性包括：不屈、兵法、旋回等等，且都有各自的独特作用。

比如，勇猛属性和翡翠宝物可以合成属性“不屈”。游戏的武器依然分为 1～4 级，4 级武器需要在 3 星困难以上的难度中才能随机获取。

四、游戏模式系统：

本作的故事模式依然是主打内容。除了蜀、魏、吴、战国四大势力之外。还加入了独具原创特色的远吕智传。

相比前作，本作的势力关卡取消了外传，将关卡缩减到了 8 关，但是耐玩度确更高了，尤其是大蛇传，高度的原创内容依然可以吸引不少的眼球。

新增游戏模式：

除了故事模式。游戏还加入了对战模式、生存模式和戏剧模式。这里强调一下戏剧模式，关卡多达 26 个，而且个个都是原创剧本，而且不是那么容易就可以玩到的，需要满足特定的条件才能顺利解开关卡。这有些类似于《真三国无双 4：猛将传》中的外传模式。

五、游戏性：

作为《无双大蛇》系列的续作，前面已经提到，一方面游戏因为加入了动态 CG 和战场武将语音系统，使得游戏的带入感和可持续发展得到了很大的提高。

另一方面，本作的新角色加入的很多，而且还增加了很多新的战场。同时，本作的原创剧本、地图关卡非常之多，而且加入了很多新的要素，比如战术技能、合成能力属性等等，这些都需要玩家用心体会和品味。此外，本作的隐藏要素也非常多，特别是有些壁纸、隐藏服装的获得都需要花费大量的时间来完成。相信为了达成这样的目标，很多玩家都会日夜奋斗，游戏在小 P 中存在的时间会比较长。

在紧张的战斗之后，还可以和朋友一起联机进行对战，或者尝试一下新加入的生存模式，想必又是一出精彩的好戏吧。

游戏适合人群：

作为一款 KOEI 三十周年的作品，无双迷们当然是不能错过的，爽快的打斗以及精彩的剧情更是不能让其轻易溜走。除了传统的无双迷，喜欢动作闯关游戏的玩家也可以一试，相信游戏能够陪伴你并成为紧张工作之余的休闲“美食”。

下面给出各国流程及出现的武将

蜀国

初期可使用之武将：

蜀 - 刘备、关羽、张飞、星彩

吴 - 孙尚香

战 2- 服部半藏、今川义元、本多忠胜、稻姬、德川家康

关卡	难度	入手武将
石亭之战	1 星	左慈、太公望
杂贺之战	2 星	赵云、魏延
长筱之战	2 星	陆逊
五行山之战	3 星	明智光秀、嘉拉夏
葭萌关之战	3 星	张辽
小谷城之战	4 星	诸葛亮、月英
古志城之战	4 星	无
五丈原之战	5 星	卑弥呼

魏国

初始可使用人物

魏：曹操、典韦、张郃

战 1：くのいち

他：女娲

关卡	难度	入手武将
司州之战	1 星	无
汜水关之战	2 星	夏侯惇、夏侯渊
贱岳之战	2 星	太史慈、袁绍、姜维
冀城之战	3 星	前田利家、杂贺孙市
小牧长久手之战	3 星	甄姬、庞统、曹丕、曹仁
邪马台之战	4 星	阿市、浅井长政
潼关之战	4 星	织田信长、石田三成、柴田胜家
官渡之战	5 星	孙悟空

吴国

初始可使用人物

吴 - 孙坚、孙权、黄盖、周泰、凌统

战 1- 阿国

战 2- 森兰丸

战 3- 立花誾千代、长宗我部元亲

关卡	难度	入手武将
濡须口之战	1 星	源义经
金崎之战	2 星	周瑜、小乔、石川五佑卫门
南中之战	2 星	孟获、祝融
严岛之战	3 星	孙策、大乔
桶狭间之战	3 星	许褚、庞德
阳平关之战	4 星	马超
山崎之战	4 星	无
赤壁之战	5 星	貂禅、吕布

战国

初始可使用人物

蜀 - 黄忠、关平

魏 - 徐晃

战 2- 岛左近

战 3- 岛津义弘、宫本武藏

关卡	难度	入手武将
楼桑村之战	1 星	张角
冀州之战	2 星	真田幸村、武田信玄、佐佐木小次郎
长谷堂救出战	2 星	上杉谦信、直江兼续、伏犧

长阪之战	3 星	司马懿
凉州之战	3 星	吕蒙、甘宁
虎牢关之战	4 星	织田信长、浓姬、丰臣秀吉、宁宁
白帝城之战	4 星	无
关原之战	5 星	平清盛

关卡	难度	入手武将
小田原城之战	1 星	前田庆次、风魔小太郎
成都之战	2 星	诸葛亮
川中岛之战	2 星	无
合肥之之战	3 星	孙尚香．孙权．孙策．大乔．周泰
江户城之战	3 星	伊达政宗、服部半藏、稻姬、德川家康
夷陵之战	4 星	无
三方原之战	4 星	无
火河之战	5 星	无

注：部分人物出现关卡并不只限定于 1 关

百目目鬼（只限对战模式及生存模式使用）：
贵重品素材入手 5 个
牛鬼（只限对战模式及生存模式使用）：
贵重品素材入手 25 个
真·远吕智：
故事模式及戏剧模式全关卡过关（难度随意）

编号	战斗	难度	使用武将
1	大阪城之战	5 星	曹操、刘备、孙权
2	樊城之战	5 星	织田信长、丰臣秀吉、德川家康
3	合肥新城之战	1 星	诸葛亮 、周瑜、武田信玄
4	严岛突破战	1 星	赵云、真田幸村、岛津义弘
5	祁山之战	1 星	关羽、徐晃、上杉谦信
6	小田原城决战	5 星	关羽、夏侯惇、吕蒙
7	吴郡之战	1 星	姜维、陆逊、岛左近
8	邪马台决战	5 星	前田庆次、吕布、本多忠胜
9	荆州之战	1 星	曹仁、孙坚、柴田胜家
10	新城之战	2 星	典韦、周泰、森兰丸
11	南中救出战	1 星	马超、浅井长政、直江兼续
12	南中争霸战	1 星	庞德、孙策、前田利家
13	冀州攻防战	2 星	庞统、张角、左慈
14	大阪湾之战	1 星	张郃、貂禅、长宗我部元亲
15	汉水之战	1 星	关平、曹丕、嘉拉夏
16	上田城之战	4 星	甘宁、风魔小太郎、张辽
17	九州之战	2 星	孙尚香、大乔、阿市
18	本能寺之战	4 星	黄忠、夏侯渊、稻姬
19	火河决战	1 星	张飞、本多忠胜、宫本武藏
20	麦城之战	2 星	袁绍、祝融、宁宁
21	四国之战	1 星	月英、凌统、明智光秀
22	下邳之战	1 星	司马懿、伊达政宗、石田三成
23	陈仓之战	3 星	星彩、立花誾千代、今川义元
24	庐山之战	2 星	甄姬、小乔、浓姬
25	长沙之战	2 星	孟获、石川五右卫门、阿国
26	南中攻防战	2 星	魏延、太史慈、佐佐木小次郎
27	兖州之战	3 星	黄盖、许褚、服部半藏
28	长谷堂之战	1 星	董卓、くのいち、杂贺孙市

壁纸取得方法

武将壁纸（每人 6 张）
1. 该武将入手后
2. 该武将之全特技习得
3. 该武将之熟练度 20
4. 该武将之熟练度 30
5. 该武将之熟练度 40
6. 该武将之熟练度 50

特殊壁纸（共 3 张）
1. 故事模式全关卡过关
2. 戏剧模式全关卡过关
3. 故事模式和戏剧模式全难度过关（也就是说所有关卡都要用「简单、普通、难、激难」四个难度打通过）。

游戏新加的要素“战术”效果

战术	效果	条件
号令	我方全军士气上升	击破 5 个敌将
防栅	我方总大将防御力上升	击破 100 人
起舞	我方全军体力兵力回复	战斗开始后 10 分钟后击倒敌将
齐射	我方全军弓箭和射击能力上升	击破 2 个敌将
对决	我方全军受攻击时所受的伤害减少	击破 300 人

其他模式

对战模式
1，胜拔战：一对一的战斗方式，对手体力变为 0 或者被打出场外后就会换人，打倒对方的所有武将就算胜利，不能换人或使用合体技及援护攻击！
2，总力战：可以自由切换三名武将的战斗方式，只要打倒对方队伍中的任何一人就算胜利，待命中的武将可以慢慢恢复无双槽，可以使用合体技和援护攻击
3，击坠：把出现的敌人打出场外，比赛谁得分高，敌人体力越少就越容易被打飞，击飞敌方的武将能获高分

4，疾驰：就是赛马，每跑完一圈就会更换骑乘者，全程共 3 圈，在骑马时可以跳跃，但是不能下马与攻击，纯粹比速度

道具表：

道具	击坠	疾驰	效果
废刀	○	X	封印对方武将的攻击与道具 5 秒
箭	X	○	向前方射出箭
追踪箭	X	○	向前方射出具有追踪效果的箭
招雷符	○	○	击坠中使对方武将气绝，疾驰中使对方的马停下
黄帝之镫	○	○	击坠中发动后 10 秒内为无敌状态，能弹开敌人，疾驰中为受到攻击马也不会停下
万里镫	X	○	3 秒内马的速度与加速度上升
落凤翼	○	○	封住对方行动 10 秒钟
铁枷锁	X	○	3 秒内对方马的速度与加速度下降
无双天平	○	X	清空对方的无双槽，消去的无双会加到自己的无双槽中
兵马俑	○	○	自己变成透明状态 10 秒中，透明状态下不会受到攻击
金刚锤	○	X	15 秒内，所有攻击都带吹飞效果

生存模式：

与总力战相同的单人游戏模式，在击败敌方队伍后回复一定量的体力，然后再与下一支队伍交战，无双槽可以从上一场战斗延续下来，敌人会渐渐变强，任意一武将体力为 0 时就宣告游戏结束，结算时能根据击败的队伍数量获得经验值。

特殊合体技组合：

卑弥呼 + 太公望 + 今川（为什么会有他 =.=）
太公望 + 女娲 + 伏羲（三仙）
周泰 + 明智光秀 + 佐佐木小次郎（三剑客吗？）
张郃 + 佐佐木小次郎 + 妲己
吕布 + 本多忠胜 + 远吕智（3 个 BT）
吕布 + 张辽 + 貂禅（文远乃要当第三者吗？）
远吕智 + 妲己 + 平清盛（3 妖魔）
刘备 + 关羽 + 张飞（正常的）
孙坚 + 刘备 + 曹操（无异议，日本人果然对文台比对仲谋有爱）
浓姬 + 甄姬 + 稻姬（3 姬，会红吗？ =.=）
宁宁 + 服部 + 风魔（3 忍）
德川 + 杂贺孙市 + 伊达政宗（3 个火枪手？话说最前面那只是炮吧）
妲己 + 阿市 + 貂禅（3 美女）
柴田 + 前田 + 武田（3 个种田的 =.=）
阿市 + 浅井 + 柴田（三角啊三角，剪不断，理还乱…）
许诸 + 石川五右卫门 + 今川（3 胖，好象某人小名）
长宗我部元亲 + 石川五右卫门 + 佐佐木小次郎（仅仅因为名字都是六个字吗？）
孙坚 + 孙策 + 孙悟空（三孙……）
信长 + 利家 + 柴田（君臣）
甄姬 + 长曾我部元亲 + 女娲
大乔 + 小乔 + 石田三成（3 折扇，但事实真相是 2 乔控龟黎，孙郎和周郎泪流满面）
织田 + 前田 + 柴田（又是三田 -.-）
信长 + 谦信 + 信玄（很好，改 3 信了）
孙悟空 + 吕布 + 本多忠胜（3 鬼神吗？）
诸葛亮 + 太公望 + 妲己（三军师）
真田辛村 + 姜维 + 源义经
太公望 + 张角 + 左慈（硬要扯的话三个都是道家的）
辛村 + 三成 + 兼续（腐女们欢呼吧）
刘备＋曹操＋孙权（这组合没有才不正常）
庆次 + 石川 + 阿国
张郃 + 今川 + 佐佐木（3 伪娘？ 问：今川哪里伪了？答：心里！囧 rz）
貂禅＋甄姬＋妲己（三美女 X2）
黄盖 + 浓姬 + 妲己（前两个因为炸弹的关系，但狐狸……难道因为武器看上去像炸弹吗）
周泰 + 庞德 + 浅井（找不出共同点，请指教）
司马懿 + 诸葛亮 + 直江（三军师 X2）
女忍 + 月英 + 关羽（为什么呢？）
周泰＋魏延＋服部半藏（无语三人组）
孙坚＋孙策＋孙权（三父子）
赵云 + 马超 + 姜维（三枪将）
赵云 + 真田幸村 + 姜维（三枪将 X2）
大乔 + 小乔 + 孙尚香（吴国三女）
司马懿 + 政宗 + 三成（三军师 X3）
许褚＋典韦＋今川

激难攻略建议搭配之武器属性
（全武将 79 名角色）
蜀国武将

01、赵 云（技）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
02、关 羽（力）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
03、张 飞（力）:雷_阳_斩_吸生_旋风_分身_神速_极意
04、诸葛 亮（技）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
05、刘 备（技）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
06、马 超（力）:雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
07、黄 忠（技）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
08、姜 维（速）:雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
09、魏 延（速）:雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
10、庞 统（速）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
11、月 英（技）:雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
12、关 平（力）:雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
13、星 彩（速）:雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速

魏国武将

01、夏侯 惇(速):雷_阳_斩_破天_旋风_分身_神速_极意
02、典 韦(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_神速_极意
03、许 褚(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
04、曹 操(速):雷_阳_斩_吸生_吸活_旋风_分身_神速
05、夏侯 渊(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
06、张 辽(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
07、司马 懿(速):雷_阳_斩_吸生_吸活_分身_神速_极意
08、徐 晃(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
09、张 郃(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
10、甄 姬(速):雷_阳_斩_吸生_破天_分身_神速_极意
11、曹 仁(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
12、曹 丕(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
13、庞 德(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速

吴国武将

01、周 瑜(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
02、陆 逊(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
03、太史 慈(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
04、孙 尚香(速):雷_阳_斩_吸生_破天_分身_神速_极意
05、孙 坚(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
06、孙 权(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
07、吕 蒙(速):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
08、甘 宁(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
09、黄 盖(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
10、孙 策(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
11、大 乔(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
12、小 乔(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
13、周 泰(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
14、凌 统(速):雷_阳_斩_吸生_破天_分身_神速_极意

他国武将

01、貂 蝉(技):雷_阳_斩_破天_勇劲_分身_神速_极意
02、吕 布(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
03、董 卓(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
04、袁 绍(技):雷_阳_斩_吸生_吸活_旋风_分身_神速
05、张 角(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
06、孟 获(力):冰_雷_阳_斩_吸生_分身_神速_极意
07、祝 融(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
08、左 慈(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_神速_极意
09、远吕智(力):雷_阳_斩_吸生_破天_勇劲_分身_极意
10、妲 己(技):雷_阳_斩_吸活_破天_分身_神速_极意

战国武将(壹)

01、真田幸村(技):雷_斩_吸生_吸活_破天_旋风_神速_极意
02、前田庆次(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
03、织田信长(技):雷_阳_斩_吸活_破天_勇劲_神速_极意
04、明智光秀(速):雷_阳_斩_破天_勇劲_分身_神速_极意
05、石川五右卫门(力):雷_阳_斩_吸生_破天_分身_神速_极意
06、上杉谦信(力):雷_阳_斩_吸生_破天_勇劲_神速_极意
07、阿 市(技):雷_阳_斩_吸活_破天_勇劲_分身_极意
08、阿 国(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
09、女 忍(力):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_神速_极意
10、杂贺孙市(技):雷_阳_斩_吸活_破天_分身_神速_极意
11、武田信玄(技):雷_阳_斩_破天_勇劲_分身_神速_极意
12、伊达政宗(速):雷_阳_斩_破天_旋风_分身_神速_极意
13、浓 姬(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_极意
14、服部半藏(技):雷_阳_斩_吸生_吸活_破天_神速_极意
15、森 兰丸(力):雷_阳_斩_吸生_破天_分身_神速_极意

战国武将(贰)

01、丰臣秀吉(技):雷_阳_斩_吸活_破天_勇劲_分身_极意
02、今川义元(力):冰_阳_斩_吸生_破天_分身_神速_极意
03、本多忠胜(力):雷_阳_斩_吸生_吸活_破天_分身_极意
04、稻 姬(速):雷_阳_斩_破天_勇劲_旋风_分身_极意
05、德川家康(力):冰_雷_阳_斩_吸生_勇劲_神速_极意
06、石田三成(速):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速
07、浅井长政(力):冰_雷_阳_斩_吸生_分身_神速_极意
08、岛 左近(速):雷_阳_斩_吸生_破天_勇劲_神速_极意
09、岛津义弘(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
10、立花訚千代(力):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
11、直江兼续(技):雷_阳_斩_吸活_破天_勇劲_分身_极意
12、宁 宁(速):雷_阳_斩_吸生_破天_旋风_分身_神速
13、风魔小太郎(速):雷_阳_斩_破天_旋风_分身_神速_极意
14、宫本武藏(技):雷_阳_斩_吸活_破天_旋风_分身_神速

武器炼成能力

武器炼成能力(炼成=武器属性+炼成素材)

初级炼成	
兵法	炎1 +黑曜石
不屈	勇猛1 +翡翠
旋回	破天1 旋风1 +琥珀
补给	吸生1 吸活1 +萤石
狙击	勇猛1 神速1 极意1 +金
中级炼成	
天活	炎1 分身1 雷 1+玛瑙
天阵	炎1 旋风1 分身1 极意1 +金刚石
弯曲	阳1 吸生1 旋风1 背水1 +孔雀石
顽强	冰1 吸活1 勇猛1 分身1 极意1 +青玉 白玉环
飞龙	斩1 破天1 分身1 神速1 极意1 +水晶 神行符
上级炼成	
金甲	雷1 斩1 吸活1 分身1 神速1 背水1 + 红玉 定风珠
连携	冰1 破天1 勇猛1 旋风1 分身1 神速1 + 定海珠 阴阳珠 吸魂砂 混天绫
赋活	炎2 阳2 吸生2 吸活2 旋风2 神速2 极意2 +风火轮 勾玉 神气环 龙之首之玉
再生	冰2 阳2 吸生2 吸活2 旋风2 分身2 神速2 背水2 +朱雀翼 青龙胆 白虎牙 玄武甲

天舞	炎2 冰2 雷2 阳2 斩2 吸活2 勇猛2 极意2 + 蓬莱之玉之枝 佛之御石之钵 火鼠之皮衣 燕之子安之贝。

素材取得方法

素材名称	取得关卡	入手条件	入手流程
黑曜石	远1小田原之战	迅速占领南寨	一开始迅速占领眼前的南寨即可，无难度贵。重品在南寨外
翡翠	蜀2杂贺之战	迅速制压东寨	非常简单，上来直接杀奔东寨，杀掉守将后贵重品出现在东寨里面
琥珀	魏2汜水关之战	保护夏侯渊火计成功并击破陈宫	开始后往上杀并封掉路上两个据点确保夏侯道路畅通．在右上等待风魔的忍军出现后击破之．夏侯渊火计成功后绕路进汜水关或者击破地图中央全部武将。吕布下令进军后汜水关开门，击破陈宫 贵重品出现在汜水关外
萤石	吴2金崎之战	周瑜不败走的条件下保护小乔引出董卓	无难度，在清除一定敌将后小乔开始移动，保护其至地图左中据点后董卓出现，贵重品发现
金	战2冀州之战	击破4组增援部队	一路追杀妲己和卑弥呼即可伏兵分别在妲己初始位置，卑弥呼初始位置，地图右下，地图中部，击破这四组后贵重品出现在脱出地点附近
玛瑙	远2成都之战	迅速打开成都南门	开始后迅速占领南寨，然后在寨里搜寻工作兵长，击破后南寨开门，冲出去击破两敌将后成都南门开门，贵重品出现在成都内城北方
金刚石	蜀3长篠之战	迅速击败曹性与侯成确保陆逊援军到达	刚开始正常作战，大约5分钟左右曹性与侯成出现在地图上方据点，迅速击破之，陆逊援军出现，贵重品报告出现，位置在东寨貂婵初始位置附近
孔雀石	魏3贱岳之战	击破全部虎战车劝降袁谭与袁熙	首先往上走击破全部5辆虎战车并制压中央寨，不久后保护荀攸劝降袁谭，袁谭投降不久袁绍派出姜维，截杀之后袁熙投降，贵重品出现在中央寨
水晶	吴3南中之战	两次火计成功后击破庞统	一路杀到曹仁处，等孟获消失后按提示击破曹仁、引诱黄祖，火计发生然后援助孟获到达目标地点，等他第二次消失，火计发生之后回本阵灭了庞统，贵重品出现在地图正上方
青玉	战3长谷堂救出战	在真田幸村没有败走的情况下300人斩	无难度，杀得快的话幸村无危险，路上敌方几个小把戏看破即可
红玉	川中岛之战	迅速击破真田幸村	无难度，直接冲到幸村处击破即可贵重品出现在信玄本阵上方
神行符	战4长坂之战	迅速击破前田庆次附近总共5武将	无难度，上来直接击破右下全部5敌将，贵重品在庆次附近
定海珠	远4合肥之战	断桥策略成功后击破张辽和甘宁	首先向北杀杀，待工作兵长出现后立即保护其到目标地点．在旁边守护一段时间后断桥策略成功，迅速击破张辽甘宁二将，贵重品出现在地图中部偏上
定风珠	蜀5葭萌关之战	在魏延关羽没有败走的情况下击破孙悟空本体	开始的时候先清理魏延关羽旁边的敌将，张辽出现后敌方妖术兵长出现，迅速击破三个妖术兵长后孙悟空变出三个分身，击破其中一个后阵门打开，冲进去杀掉孙悟空本体，其余两个分身消失，贵重品出现在敌本阵中心
白玉环	魏5小牧长久手之战	使庞统的火计迅速成功	开始比较随意，最好击破地图上方所有敌将，等到曹丕和庞统对话后就要开始保护庞统，将地图右上的两个敌方据点封掉并清掉附近杂兵保证庞统进军顺利，庞统到地图中间后火计成功，如果足够快的话贵重品报告出现
阴阳珠	吴5桶狭间之战	援护黄盖石川，制压北西砦	游戏开始后先把本阵门口的几个敌将清理掉。然后黄盖会破坏本阵后面的瓦砾。由那里出去一路沿着地图北边的一条道上去直接杀到牛金所在寨，击破牛金开门后从北面走黄盖会继续破坏瓦砾打开到西北寨的路。最后到北西砦击破前田庆次就可以。
吸魂砂	远5江户城之战	击破敌方所有伏兵并击破伊达政宗	开始随便杀杀随后东南西北会接连出现伏兵，全部击破。稻姬奇袭本阵的部队出现后击破之。进入天守二层击破伊达政宗后贵重品出现在旁边
混天绫	蜀6小谷城之战	迅速打破妲己的计谋并击破之	开始后杀向金吾丸，击破门口的几个伏兵兵长后金吾丸开门，击破出现的风鬼后杀向本丸，本丸里面击破妖术兵长和野槌停止落石，然后在接近中丸途中伏兵出现，击破后中丸开门，进去杀掉水鬼后进入山田山寨击破妖术兵长停止龙卷风，然后击破妲己，贵重品出现在山田山寨

风火轮	魏6邪马台之战	迅速制压炮台并击破前田庆次	开始后击破眼前几敌将后就可以到中央炮台，等守护炮台的3武将出现后连同守备兵长迅速击破。然后到地图右下击破几名敌将后前田庆次出现，击破后朝仓军出现，贵重品出现在地图右下附近
勾玉	吴6阳平关之战	貂蝉出现后迅速击破	相当简单，吕布军出现后貂蝉出现在地图右上，赶过去击破即可
神气环	战6虎牢关之战	击破平军3次突击，击败孙悟空，在中央识破火灾和幻影兵妖术	开始后平清盛会在地图左侧发动三次突击，其中后两次是没有敌将的，击破敌兵即可。接下来到地图右侧清兵保护岛左近顺利脱出，其中孙悟空出现后迅速击破。织田军出现后地图中央出现幻影兵，过去找出两个妖术兵长贵重品即出现，位置在左上4敌将中间
朱雀翼	远6夷陵之战	火计发生后迅速击破敌方增援部队	首先杀几个前线敌将，敌方撤退后在地图上清清兵，火计发生后地图左侧与下方各出现两个敌将共4人，击破他们后贵重品出现在地图中央
青龙胆	魏7潼关之战	敌方大部队出现后迅速击破右下右上左上9敌将及孙悟空	开始击破两敌将后平清盛退却，待其大军出现后注意看地图，左上右上右下各三敌将共9将，依次击破后孙悟空出现在左上，击破之贵重品出现在左上三据点中间的位置
白虎牙	吴7山崎之战	我方未败走的条件下击破隐形鬼，蛟，修陀，猪豚蛇，金鬼，风鬼，司马昭，王双，郭淮，司马懿，孙悟空	首先击破我方本阵附近的隐形鬼，蛟，修陀，猪豚蛇，金鬼，风鬼，随后司马懿率领几将进攻我方本阵，击破他们后再做掉孙悟空即可，贵重品出现在敌本阵上方
玄武甲	战7白帝城之战	迅速让上杉谦信，织田信长，丰臣秀吉侵入白帝城	首先向上杀至地图右边保证秀吉进军顺利，随后进入石兵八阵解决孙悟空等几将，最后解决白帝城北门二将。秀吉侧完成后返回助信长杀到南门，途中风魔会乱入，击破之。最后帮助上杉谦信突破东门即可，贵重品在白帝城内。
蓬莱の玉の枝	远7三方原之战	十分钟内发动缩地术，敌方进军后击破森兰丸，森可成，蜂须贺小六，佐久间盛政	建议带马上清兵快的例如马超，这关时间比较紧，上来击破眼前的不破后立即回转去地图左下清兵将吧，这里伏兵很多。待光秀所在寨开门后迅速歼灭里面敌将保护妖术兵长进驻。发动缩地术成功后等待织田本阵开门，敌方进军后击破森兰丸，森可成，蜂须贺小六即可，贵重品在光秀寨里

仏の御石の钵	蜀终五丈原之战	开始后6分钟内开门后2分钟内击败妲己和卑弥呼	这关地图大建议带马术或者悟空。首先清除初始位置包括司马懿在内的左上方四将，（司马懿幻影兵与贵重品无关）此时龙卷风大概发动了，迅速击破左边的妖术兵长后向右走击破右方四将与妖术兵长，然后的任务就是保护太公望快速到达中央据点门前，一路帮他清兵，封据点（注意只打兵长即可，兵长血比小兵稍长）右上的伊达三将出现后无视，他们与开门速度无关，这样只要太公望一旦到达中央据点就会立即开门。注意落石剧情后还有一段废话，时间来不及的话可以用start键法。6分钟开门后就相当简单了，迅速击破妲己与卑弥呼后贵重品出现在大蛇旁边（快速开门必须做到初始门外敌将全灭，所以要尽快消灭所有门外敌将）
火鼠の皮衣	魏终官渡之战	我方作战成功后，击破庆次政宗卑弥呼	上来清地图中间三个提示的岩的武将，再清理路上的敌兵敌将使提示的己方武将顺利进驻（上方的丹羽长秀进驻距离较远且一开始就有敌武将阻挡，要注意）保护这三个武将在岩里平安直到魏军发动三段射击，击破庆次与政宗后远吕智第三批援军登场，立刻去地图右下角击破卑弥呼即可得，贵重品就在右下同一区域内
燕の子安の贝	吴终赤壁之战	迅速占领祭坛后迅速击破妲己和前田庆次	开始随便杀几个敌将，在我方战船到达之后就可以攻向祭坛了，占领祭坛之后清清我方附近的敌将，待通向敌方的船到达后迅速赶奔妲己出，庆次同时出现，击破两人后贵重品出现在敌本阵右面
龙の首の玉	战终关原之战	迅速击破敌方全部大筒部队击破妲己与前田庆次	首先往回走攻占右下的寨，然后由此往上依次击破片仓与伊达，然后不要到中央杀敌，因为这作的信息延迟非常严重，这样敌我的废话会大大拖后全部大筒击破的消息从而导致拿不到物品，直接开门杀妲己就好。然后到地图左上角（也有可能从下面来）等庆次出现后击破之，贵重品出现在大蛇本阵

全贵重品素材入手

* 故事模式和自由模式都可以取得贵重品，无难度限制
* 贵重品非消耗品，取得后可以无限使用，不需要重复拿

素材名	入手关卡	入手条件	推荐流程
黑曜石	远吕智1章－小田原之战	迅速制压南砦	开场直接上前制压南砦，贵重品发现

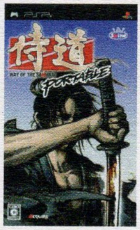
素材名	入手关卡	入手条件	推荐流程
翡翠	蜀2章－杂贺之战	迅速制压东砦	开场直接进右下角的东砦干掉两大众脸，贵重品发现
琥珀	魏2章－汜水关之战	使夏侯渊火计发动成功后击破陈宫	一开始顺路往夏侯惇方向杀过去，路上据点清掉，中间敌将也可以清点（中间不能清光，至少留一两个，否则吕布会发动总攻击，计策中断），风魔出现后迅速击破之，然后带夏侯渊到中间放火，清干净中间后再击破陈宫，贵重品发现
萤石	吴2章－金崎之战	击破石川胖子，完成引诱董卓的任务	开场往石川胖子那边一路清过去，捕获石川后，保护小乔到左边中间的据点，董卓出现后贵重品发现。最好清快点，别让周瑜挂了。
金	战国2章－冀州之战	击破全部敌增援	一路跟着卑弥呼，路上会出现4次伏兵，全干掉后贵重品发现。（卑弥呼到逃出地点附近时会有援军帮忙挡着，不用急着追她）
玛瑙	远吕智2章－成都之战	迅速突破成都城门	一开始进南砦杀两大众脸，然后等砦内的工作兵长出现（兵长会移动，地图上有很明显的红点），击破兵长后到成都南门外击破两大众脸，开门后贵重品发现
金刚之石	蜀3章－长篠之战	使援军迅速到达	开场在阵前清清敌将，大约4分钟后侯成曹性出现在上方据点，迅速击破之，陆逊到达后贵重品发现
孔雀石	魏3章－贱岳之战	击破全部虎战车并说得袁谭和袁熙	开场抢中央据点，路上虎战车有5台要全部击破。然后到地图右边清清据点外面的敌将，待张郃说完计策后保护荀攸说得袁谭，然后姜维会从敌本阵跑出来，速杀之，成功会有一大段对话－－袁熙叛变到我方后贵重品发现
水晶	吴3章－南中之战	孟获两次放火成功，并击破庞统	开场直接往中间杀，孟获第一次潜伏后过段时间会出现火计成功，然后庞统潜伏，并出现4个敌增援。手脚快的话可以把4个增援都干掉，庞统会出现在下方的密道。击破庞统后再带孟获到指定地点，孟获再次潜伏，第2次出现放火时贵重品发现
青玉	战国3章－长谷堂救出战	真田幸村未败走+300人斩	有战国人物的话，随便弄一个马上单边砍，很快就300人斩了
红玉	远吕智3章－川中岛之战	南砦未失守，迅速击破真田幸村	其实直接下去击破幸村贵重品就出现了
神行符	战国4章－长坂之战	迅速击破前田庆次等5个敌将	迅速击破黄泉军，飞头蛮，以津真天，猩猩和前田庆次，贵重品发现
定海珠	远吕智4章－合肥之战	8分钟内完成断桥并且击破张辽和甘宁	一开始清清敌将，等工作兵长出现后保护其断桥，成功后击破张辽和甘宁贵重品发现。（张辽和甘宁可以先击破，但断桥前不能全清岛上敌将，否则工作兵长会撤退）
定风珠	蜀5章－葭萌关之战	关羽和魏延未败走的情况下击破孙悟空真身	一路清敌将，3个妖术兵长出现后将他们全部击破，老孙会放出3个分身，随便击破一个敌本阵会开门。进去击破老孙真身贵重品发现。只要注意别让关羽和魏延挂了就行
白玉环	魏5章－小牧长久手之战	庞统火计迅速成功	开始先清上方的敌将，清完后清中间的，中间清干净后西南砦开门，会有一大群大众脸冲到中间来。这些大众脸都不用杀，等待庞统放火成功就行了。火计后贵重品发现
阴阳珠	吴5章－桶狭间之战	迅速制压北西砦	开场可以清一下本阵附近的敌将，等石川胖子和黄盖开始往山道移动后，跟着他们跑，路上要干掉牛金，道路打通后占领左上角的北西砦，贵重品发现
吸魂砂	远吕智5章－江户城之战	击破全部伏兵和奇袭队后突破天守第2层	开场进城清敌将，西边的伏兵出现后过去击破之，然后德川会火攻，继续进城把剩下的将也清了，阻止德川火攻后北，东，南门的伏兵会一起出现，全部击破后进天守，进去后奇袭部队会出现，出来击破奇袭部队再回天守击破政宗，贵重品发现
混天绫	蜀6章－小谷城之战	10分钟内阻止龙卷风术并击破妲己	这关主要时间都耗在战场信息上，前面一路清过去就行了。最后看到妲己的时候只需要击破妲己和妖术师就能出现贵重品。

素材名	入手关卡	入手条件	推荐流程
风火轮	魏6章－邪马台之战	压制火炮台并击破前田庆次	开场可以在本阵附近清敌将，提示压制中央炮台后赶过去灭掉3个大众脸和一个守备头。继续清本阵周边的敌将，前田庆次出现在右下后过去击破之，贵重品发现
勾玉	吴6章－阳平关之战	貂禅出现后迅速击破之	开始可以随便打，貂禅出现后走地图右边的小道，迅速击破之贵重品发现
神气环	战国6章－虎牢关之战	迅速击破敌3阵攻击，然后打破敌作战	开始平军会发动3次攻击，第1次2个武将，第2次骑兵，第3次忍者＋爆忍。全干掉后保护山本勘助到右边的脱出点，路上的敌将全清。成功后过一会敌方会出现幻影兵，一开始是找不到妖术师的，先去清敌将，过一会妖术师会现身，马上过去击破他们，贵重品发现
朱雀翼	远吕智6章－夷陵之战	敌奇袭部队出现后3分钟内击破之	一开始随便杀个有脸的武将，曹军会后退回本阵。这时候可以把外面的武将清干净，也可以不管。过一会老曹会放火少营，然后奇袭部队出现，3分钟内击破奇袭部队后贵重品发现
青龙胆	魏7章－潼关之战	前线武将未败走的情况下，将9个会复活的武将各击破一次后迅速击破孙悟空和他的手下	击破一开始的平清盛和两个大众脸后，在地图左上，右上和右下分别出现3个敌将，这9个敌将会不断复活，各杀一次后到地图左上等孙悟空出现，然后击破老孙和他带的3个大众脸。(这关战场信息延迟特别严重，经常没等到老孙出现夏侯威就挂了)
白虎牙	吴7章－山崎之战	我方武将无败走，迅速击破前3阵敌将和孙悟空	一开始在本阵附近清理陆续冲过来的前3阵敌将，清完发生事件，吕布寝返。然后冲到敌本阵灭掉老孙，贵重品发现
玄武甲	战国7章－白帝城之战	让信长，秀吉和谦信迅速进入白帝城	其实就是拼清将的速度，把信长，秀吉和谦信前进道路上的敌将全部清干净，白帝城内有个妖术师最好也清了。时间貌似很宽裕，本人第一次用了13分多都成功了。
蓬莱の玉の枝	远吕智7章－三方原之战	10分钟内发动缩地术，然后击破森兰丸，森可成和蜂须贺小六	开场把边上的敌将清了，然后到光秀那个砦附近清伏兵，己方妖术师出现后，带着他们一路清兵到光秀砦的门前(找个清兵快的，或者战国人物在马上清)。光秀开门后立刻进去把光秀和两大众脸干掉，缩地术发动成功后击破森兰丸，森可成和蜂须贺小六，贵重品发现
仏の御石の钵	蜀8章－五丈原之战	6分钟内完成开门任务，然后2分钟内击破卑弥呼和妲己	这关时间有点紧，开门条件是门外初始敌将全清，且太公望到达门口，所以要带个马上清将清兵快的或者孙悟空。开门后2分钟时限就比较宽裕了，直接冲到里面击破卑弥呼和妲己就出贵重品了
火鼠の皮衣	魏8章－官渡之战	确保魏军三段射击发生，卑弥呼出现后迅速击破	开场不久会提示3个砦，把这3个砦的敌将清掉，路上的杂兵和敌将也清干净点，确保我方进驻路线。3个砦都进驻后等待一段时间发生三段射击，然后到右下角等卑弥呼出现，击破卑弥呼发现贵重品
燕の子安の贝	吴8章－赤壁之战	迅速制压祭坛，第2次已方水军到达后迅速击破妲己和前田庆次	开始后要过一阵才出现敌将，可以先清理一下这些大众脸，等第1次已方水军到达后迅速压制左边陆地上的祭坛，然后到吕布的位置等。第2次已方水军到达后，妲己会放妖术，过去灭了她和前田庆次后贵重品发现
龙の首の玉	战国8章－关原之战	迅速压制全部炮筒，然后击破妲己和前田庆次	先压制地图右下的据点。然后击破片仓小十郎和政宗。3个点都压制后，直接上去击破妲己，再回本阵击破庆次后贵重品发现

《侍道 携带版》全事件流程攻略

中文名：侍道 携带版	ISO容量：308MB
原名：侍道 ポータブル（侍道 Portable）	
厂商：ACQUIRE CORPORATION	游戏类型：动作游戏
发行日期：2008 11.27	版本：日版
系统版本：3.71-M33以上	年龄：15岁以上
官方网站：www.samurai3.jp/top.html#/portable/portable	

评分 9.2



游戏简介：

《侍道 携带版》是 2002 年 SPIKE 公司武士冒险游戏《侍 SAMURAI》的移植作品。当年，游戏以其超高的自由度和众多收集要素获得了玩家的一致好评。游戏的时间设定在公元 1877 年，也就是明治维新后的第 10 年。明治天皇欲将百废待兴的日本发展成一流的强国，废除了幕府。那些侍奉大名的武士们也因废刀令的颁布丢了饭碗（具体情况可参考浪客剑心和银魂）。大多数武士只得再谋职业，那些无法丢弃武士刀的人，要么乞讨要么当劫匪。总之生活相当惨淡。而故事就讲述了一个流浪武士在一个小山谷中度过的 2 天。在这里，他将碰到各式各样武士，体会他们同样的悲情命运。

游戏流程共分为：第一天 白昼；第一天 黄昏；第一天 夜晚；第二天 白昼这四个时间段。玩家可以依照自己的想法随意触发剧情，到第二天游戏会根据玩家走的路线而产生 6 种不同的结局。

注：因为本作是以《侍一完全版》为蓝本进行移植的，所以攻略会参考完全版的内容再最终整合。对于重要任务会有要点解说。

文中标“☆”的是不影响剧情走向的事件；标“★”的会造成剧情分支的事件。没有标示的是不参与事件。

阅读顺序为：地点→事件名→触发条件。

游戏的存档系统：这个游戏的存盘是经过 1 次时间段的流逝后切换场景时自动提示的。此种存档类似于 SLG 中的中断退出，读取后就不再有了。再记录时只能覆盖那个档，希望大家注意一下。

游戏流程攻略（全事件一览）

第一天 白 昼

桥

☆始发的劫持



（1）干涉

桥上，引发搭救少女事件。对话选择前两项，则与岬八等战斗；选择第三项，战斗避免。拔刀，立即进入战斗。直接攻击岬八，则岬八立即参战，先攻击手下并击倒二人后，岬八参战。失败，则死亡；战胜，选择放过（1. 加入黑生家，成为黑生侧；2. 或不加入；3. 保持中立）或收刀（成为黑生侧）或不可饶恕。



※ 打岬八时动手快点，因为一定时间后那个讨厌的黑人会加入战斗。到时候功劳就是他的了。

桥下，引发ドナルド参与，战斗中可加入，或等待ドナルド（黑人）不支（过久，岬八等离去，事件结束），选择帮助岬八，无任何后果；选择帮助ドナルド，以后事件同桥上战斗。

（2）不干涉 —— 离开桥的场景。

铁道

☆赤玉的首

桥事件中选择对话第三项（让我和你们一起推妹子），结果是被岬八等夺去所有金钱，并绑在铁

路上等死。吉兆与チエルシー（金发美女）出现后，不断选择装疯卖傻的选项会导致 GAMEOVER。



士族的悲愿（赤玉鼓舞士气）

完成不影响时间的任意两个事件后发生。



时态的严峻

完成训话事件后，或完成不影响时间的任意三个事件后发生。



宿屋

耳背的栗吉（少女的娘家人）

桥事件中选择不干涉，直接进入宿屋场景发生。



馆中

赤玉的刈部

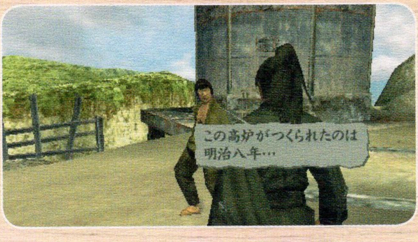
这时去馆是见不到吉兆的，但刈部会出去找黑生的碴。



高炉

高炉的由来

听黑生家人说关于高炉的事，之后被强行收费二元（砍他可以引来无限的敌人，达成百人斩后可获 10 元，同时也练出了刀的技能。但不推荐给走黑生家路线的玩家）。



一本松

冶剑的堂本

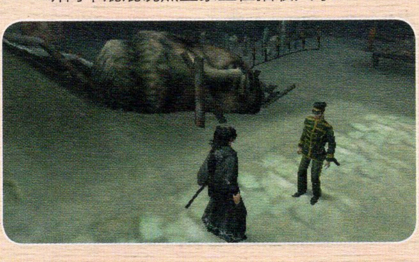
如果少了他的钱，结果只有战斗（在他那有钱就付钱，没钱就别惹他。以后你还用得找他）。



神社

黑生的招募

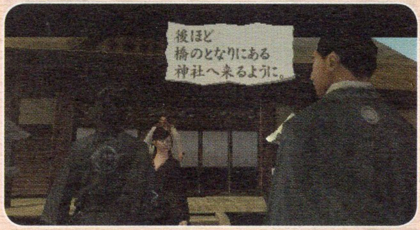
听两个混混说黑生家正在招收人才。



屋敷

☆六骨的武家

门前，如发生过“☆赤玉首”事件，可选择讨回被拿走的钱，后果是本场景事件时间流逝。或加入黑生家，与知床交手中选择投降，则得不到赏金，战胜知床，可依据战斗情况得到赏金。之后铁心与邑咲的对话可听可不听。



神社

☆/★蓄势待发的武者

（1）如已成为赤玉侧人，并且未发生“☆六骨的武家”，可与在此地等待的知床等人交手，后不会发生甘栗喧哗事件。

（2）如未成为赤玉侧人，在此与知床等人会合，参与甘栗喧哗事件。

宿屋

★甘栗的喧哗

（1）单独前往并拔刀，与ドナルド战斗，后两人逃走。

（2）不拔刀且在桥上曾救下少女，少女会请你吃饭道谢。，知床等人来后阻止，战胜知床。如已发生“☆六骨的武家”则背叛黑生家。



（3）与知床等人一同前往，如在“☆六骨 的武家”中选择投降，则担任望风任务；如战胜知床，则与知床一起进入甘栗。

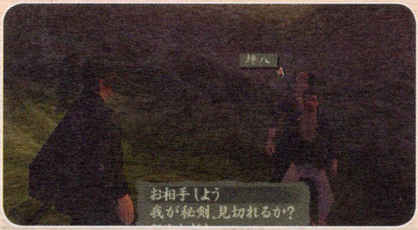
担任望风任务，应该及时发现刈部接近并阻止；担任喧哗任务，只有服从知床的指派才能得到20元。也可以在喧哗中反发，背叛黑生家。

第一天　黄　昏

高炉

☆剑下的试合

呼八与手下对练，可提出与其切磋。



神社

☆黑生的侧门

进入神社一次后，场景中出现东横，对话后战胜他，得知黑生家的侧门消息（对之后救黑人有帮助）。



☆栗吉与神佛

“☆黑生的侧门”发生后。

屋敷

一本松

★劫持金太郎



一本松，吉兆待伏。选择“我与黑生家无关”，避免战斗，事件结束；选择其它两项，战斗。



第一阶段，战胜任意两人，或战胜吉兆，日向登场；

第二阶段，带金太郎逃离，可得 20 元；击败日向，可得 15 元。



任务完成后，知道邑咲外出了。

宿屋

★強欲的警察

要么给他五元，要么战斗。如果在这个场景里干掉保世，以后的四人乱斗就轻松多了。集中攻击拿枪的警察，直至其撤退。



馆

★赤玉的内乱

门前。如之前未加入，则可以选择无视门卫地进入，有与日向交手的机会，之后可以选择加入或继续无视。



如之前加入，则参加会议，吉兆与刘部争执，チエルシ一要请时：



(1) 选择"代替吉兆"，与刘部斗争，刘部四分之一时，选择"胜负已分"，结束战斗。

(2) 选择"刘部我支持你"，与吉兆、チエル シ一和日向乱斗。(在这个场景中，我从来没有保护好刘部，所以不知道如果刘部不死是什么结果)

(3) 选择"チエルシ一，你自己处理吧"，旁观事件，刘部死亡。

(4) 没有选择什么也不管地走开，后果未知。

第一天　夜　晚

铁路

★两方的战斗

チエルシ一夜探黑生宅，与之会面：

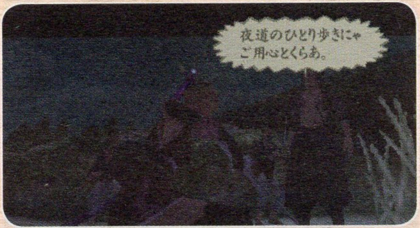


(1) 如之前加入赤玉，与之同行遭遇crp八，杀死所有的手下或杀死坪八，事件结束。

(2) 如此时与赤玉交恶，则杀死チエルシ一是结束事件的唯一方式。

(3) 如之前加入赤玉，也为黑生家仕事，可以在两家间反复背叛降底偏差值。是讲道义还是救美女大家看着办吧。

(4) 不与チエルシ一会面，事件自然终结。



神社

★秘密的会面

邑咲与井ノ頭的密会：



（1）之前为黑生家办成一件事时，选择知床“算了吧”，完美结束此事件。

（2）乱说话，与邑咲、井ノ頭、保世战斗，杀死对方结束。

（3）之前没有为黑生家办成事时，选择“我什么也没有听到”，可以避免战斗。

（4）是黑生家的敌人时，与知床、邑咲、井ノ頭、保世战斗，全员死亡。

宿屋

劫持的传闻

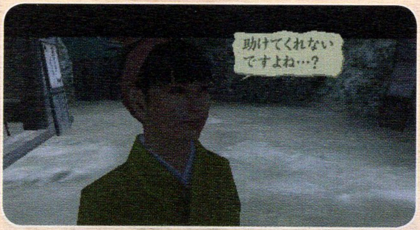
说明劫持金太郎这件事是个无关紧要的插曲。



宿屋

★/☆すず的依赖

すず关于ドナルド的依赖。



宿屋少女要我去黑生家救黑人，让我选个条件（一夜情、请客吃饭、给钱）。不知大家选什么，反正我没选钱……

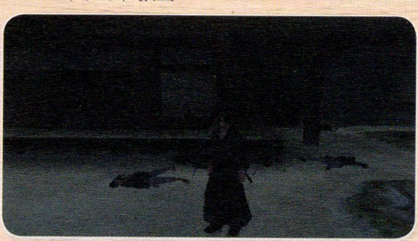


（1）拒绝，事件结束。

（2）接受：如之前一直站在すず这边，则只有同意或不同意的选择。如立场不明确，则可以选择上述3个条件条件。

屋敷

★ドナルド救出



（1）如之前发生“☆黑生的侧门”事件，则可以不惊动大门警卫，从侧门入，救出ドナルド后（拿着金子）后，离开黑生家。

（2）如之前未发生“☆黑生的侧门”事件，则呯八会在大门外等待；如当呯八体力余四分之一时，ドナルド存活，可以不杀呯八离开。

事后想想很窝囊：明明自己在追少女，干嘛还傻傻的去救黑人 ？ 这下好了他们俩双双对对了，我一人被晾在旁边。我这不是吃饱了撑的吗 ！！

一本松

★铁心的试练

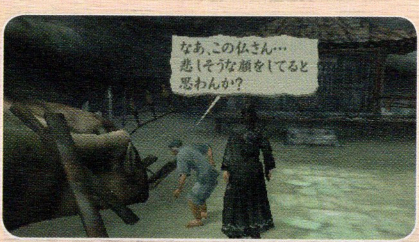
（1）不与铁心相遇，事件结束。

（2）战胜铁心，大黑生入手；失败，失去金子。

第二天　白　昼

神社

☆栗吉与神佛



一提到和少女交往，老头就跟我装聋。真是欠收拾（但还是那样，老头是无敌的）。

宿屋

★堂本军二

进入すず系结局。完美结局方法见“结局”

高炉

★黑生铁心

进入士族系结局。

馆

★黑生吉兆

进入士族系结局。神社战后，日向如说出军来袭，则表明进入士族系完美结局。

完全版追加事件：

第一天不理桥上的事件后，可以看到井之头与军密会。

黑生家团结：按第一流程打到了赤玉内乱时主动对付刈部，等他体力降到一定程度时与其对话，选胜负以分即可．这样黑生就不会死，结局1也有变化。

游戏全结局达成条件

ENDING 1：完败

第一天 黃昏

赤玉館

加入赤玉，发生会议争执后，选择“代替吉兆”，刈部HP余三分之一時，选择“胜负已定”。

第一天 夜晚

神 社

选择知床“算了吧”（前提是一定要成功完成黑生家宿屋的依赖）

第二天 白昼

赤玉館

不见黑生和堂本的情况下，见吉兆，与之同行

第二天 白昼

神 社

拒绝玉川的仕官请求

※黑生和赤玉两方无主要人物死亡。有时即使达成了所有条件，也会随机进入结局5。

ENDING 2：甘栗少女

第一天 黃昏

神 社

从东栖处得知“黑生家的侧門”的消息

第一天 夜晚

宿 屋

接受救ドナドナ的请求，从侧门进入，不惊动大门守卫，ドナドナ事件后存活。

第二天 白昼

宿 屋

接受堂本的依赖。

※ドナドナ、坪八、栗吉、堂本无死亡。

ENDING 3：甘栗少女 2

未达成结局2条件，第二天宿屋接受堂本的依赖。

ENDING 4：士族悲愿

未达成结局1条件，第二天高炉加入黑生一方。

ENDING 5

未达成结局1条件，第二天赤玉馆见吉兆。

ENDING 6：舍弃道义和良心

未达成结局1条件，接受玉川的仕官请求。

更新：各称号获得条件

侍 王 偏差值70以上，GP入手60-120之间。

チンピラ 偏差值35以上40以下，GP入手20-30之间。

至高の侍 偏差值60以上70以下，GP入手50-100之间。

馬の骨 偏差值30以上35以下，GP入手10-20之间。

侍师范代 偏差值60以上65以下，GP入手40-80之间。

くされ外道 偏差值30以下，GP入手10以上。

噂の侍 偏差值55以上60以下，GP入手40-70之间。

金持ち侍 最后所持金200円以上。原则是不放过任何一个收钱的工作，比如参与金太郎诱拐事件；潜入黑生家事件，让黑人一个人去拼命到死等等。

侍修行中 偏差值50以上55以下，GP入手30-60之间。

辻斬り 斩人数在180以上。增加斩人数的地点可以是：第一天的高炉、夜晚的黑生家以及之后白天的黑生家等。

凡 人 偏差值45以上50以下，GP入手30-50之间。

鬼畜王 非恶行不为!!包括：1、让すず讨厌；2、加入一方后，当面背叛；3、见人即斩；4、第一天对坪八事件袖手旁观；5、接受すず依赖，不拿钱就走；6、让ドナドナ去死！以上达成四种即可。

未熟者 偏差值40以上45以下，GP入手20-40之间。

PS：完全版中万次的任务是千人斩，目前有否称号未知。

《侍－完全版》游戏秘技（经供参考）：

（1）体力回复

故事模式中，START、L1+R1押、同时上、下、左、右、上、下、△。

（2）硬度增加

故事模式中，START、L2+R2、左、右、左、右、上、上、△。

（3）对战时全技使用

对战模式中，START、L2、R2、L2、R2、L1、L1、R1、□。

（4）全刀藏

主角选刀画面：下4回、右2回、左3回、右1回。

（5）主人公变更

选择名字栏目，L1、R1、L1、R1、L2、L2、R2、□。（离开名字选择后失效）

（6）万次登场

GP值满3200，进入主人公设定画面，L1+暂停键。

游戏心得

1. 推荐练习地点：

第一天高炉，与黑生家的守卫作战，这时人是会无限出现的，正是练习技能、增加斩人数的好机会！

2. 技书的入手：

在黑生铁心结局流程里的宿屋一战中，只要不杀死日向，战斗就不会结束，而这时出现的忍者身上是很容易出现技书的，好好利用吧！

3. 新的主人公：

GP集满500，可以使用侍指南中的女剑师；GP满2000，在名字中输入“万次”，可使用百人斩万次大哥，他的刀是“妹守辰政”！

机动战士高达
基连的野望·阿克西斯的威胁

中文名：机动战士高达-基连的野心·阿克西斯的威胁	ISO容量：1.14G
原名：機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威	
厂商：BANDAI NAMCO	游戏类型：战争策略类
发行日期：2008.02.07	版本：日版
系统版本：3.71-M33以上	年龄：15岁以上
官方网站：http://www.b.bngi-channel.jp/gihren	

评分 9.4



游戏简介：

由日本 BANDAI NAMCO GAMES 所制作的 PSP 战略模拟游戏《机动战士高达 - 基连的野心？阿克西斯的威胁》（Kidou Senshi Gundam : Giren no Yabou - Axis no Kyoui），现官方释出更多游戏画面与新系统内容介绍信息，供玩家参考。

《阿克西斯的威胁》（Axis no Kyoui）是《基连的野心》（Giren no Yabou）系列最新作，以电视卡通动画《机动战士高达》（Kidou Senshi Gundam）为题材，完整重现初代高达世界观与武装兵器，让玩家扮演各阵营领导，体验指挥 MS 大军运筹帷幄争霸地球与宇宙圈的快感。《基连的野心》还是以初代《机动战士高达》为题材的战略模拟游戏，以完整重现初代高达世界的世界局势与武装兵器等战术战略层面，而广受高达迷的喜爱，曾于 SS（Sega Saturn）、PS（Play Station）、PS2（Play Station 2）与 WS（Wonder Swan）等平台推出四款系列作品，以及 DC（DreamCas）与 PSP（Play Station Portable）平台的强化移植作。

游戏将收录包含《机动战士高达》、《机动战士 Z 高达》、《机动战士高达 ZZ》、《机动战士高达 复仇的夏亚》等横跨初代高达 15 年历史的四部作品，分为五个不同势力，总计有超过 200 名角色与 400 台机体登场，包含战斗与事件皆有全语音演出。游戏系统以 PS《吉翁的系谱》为基础加以强化，加入众多新要素，包括不同属性的阵营系统，玩家可以选择当一名开创新时代的英雄，也可以当个一逞私欲的独裁者，例如当玩家选择朝恶属性发展时，就可以使用违反南极条约的核武等，不过也会失去民心。

新增单位改造系统，可将机体单位改造成“炮战”、“空战”等不同型态或者是专用机，以因应不同战况与作战需求。新增夜战设定，地上战场导入昼夜变化，玩家可以选择进行夜战，会影响索敌成功率与部队移动，不过也可以藉此来进行小部队的突袭。强化委任系统，能针对每个部队个别进行委任，让指挥大量部队时能更为便利顺畅，例如可委任一般量产部队进行据点守备，并亲自操作最新型机种精锐部队进行攻击。

在游戏一开始，玩家就可以选择联邦军、吉翁军、幽谷、迪坦斯、阿克西斯等五个不同势力参战。在地球圈以及宇宙圈两大战场，随着时代的推行。一路体验包括一年战争、迪拉兹纷争、格里普斯战役、第一次新吉翁战争与第二次新吉翁战争等重大战役。玩家将透过战略阶段的机体开发、机体生产、情报搜集等战略手腕，以及行动与战斗阶段指挥 MS 部队战斗的战术手腕，来获得胜利。游戏收录多达 400 种以上的 MS 机体，以及原作 SUNRISE 公司所协助制作绘制的 400 张新插图，来强化事件剧情演出效果。

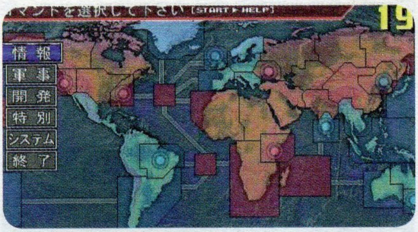
PSP 版《机动战士高达 - 基连的野心？阿克西斯的威胁》目前预定 2008 年 2 月 7 日推出，游戏单软件版定价为 6090 日元，并将提供特制 DVD 版《基连的野心》的系谱作为预约特典，其中收录有《基连的野心》全系列游戏的宣传影片，以及“基连的野心 战略指南”教学影片。

另外，NBGI 官方将会随游戏同步推出红黑双色的特制 PSP-2000 型的主机同捆版包装。这也是首款采用双色设计的 PSP，正面采用红色彗星夏亚的代表色深红，背面与按键则采用神秘深沉的黑色，并印有吉翁公国的徽章与字样。包装中并同捆附属特制“吉翁十字勋章”吊饰。这款特制新型 PSP-2000 同捆版主机的定价目前约为 25980 日元。喜

欢本作的玩家不千万不可错过，敬请期待吧。

游戏系统详解

一回合主要分为己方战略指示》》》敌方战略指示》》》各交战区域的己方指示 玩家主要做的就是投资各种兵器的开发，根据敌方的兵力分布来调动军队



在画面的右上方有标注着该纪元的限制会合，下方为日夜情况及现时所拥有的金钱和资源，金钱和资源每回合都会根据己方占据的据点来补充，而生产兵器当然需要金钱和资源，越高级的兵器消耗得越多，通常舰船、航宇等消耗得最多而除运输机外的飞行单位消耗得最少 左边的是一排玩家操作选项，有情报、军事、开发、特别、系统及结束该会合，而图中闪烁的是该回合与敌方交战的区域 情报 顾名思义就是向玩家提供各种情报的地方 情報を見る



可以查看己方部队、人物、兵器和据点的信息及己方各据点的秩序混乱与否，而敌方则只能查看部队总数和据点数量，可按 R 键来翻页 本作新增加的善恶系统将影响玩家的作战部署，当秩序度过低时会发生暴乱，玩家需要在下文讲述的“特别”指令处支付一批资金用于压制暴动，不然玩家无法执行任何其他的作战提案包括“特殊据点攻略作战方案”



“部队”：耐久当然指的是部队当前的 HP，物资在战斗时不论移动或攻击都会消耗，还有需要注意的是在耐久旁括号内的数字指的是一部队所含有的单位数，越低级的兵种单位数越多，而像 RX-78 高达等高端 MS 或 MA 或舰船等则是以一单位构成一部队，单位的耐久（HP）在己方区域待机一回合会自动恢复，而由多单位构成的部队出现单位损失时则要通过“补充”选项来恢复；疲劳战斗时间越长数值越高，待机会降低，士气和疲劳一样都会对部队的战斗能力有影响，数值越高越有利于战斗，而疲劳当然反之，士气可通过击毁敌方部队和演说来提高



再按下一次可查看该部队的武器等的详细数值及适应性（陆砂山森寒水空宇），还有限界和搭载能力，和旧机战一样限界越高越能发挥机师本身的能力

“人物”：有指挥、魅力、射击、格斗、耐久和反应等能力来对搭乘兵器攻击、防御、命中、回避来进行修正，而尉官以上的阶级有指挥能力，作用是对邻近的部队作出各项能力加成，经验值则是通过击毁敌方部队来增加，达到一定等级后人物等级将会提升，各项能力值也会增加，人物等级最高为 S 级

諜報部預算投入

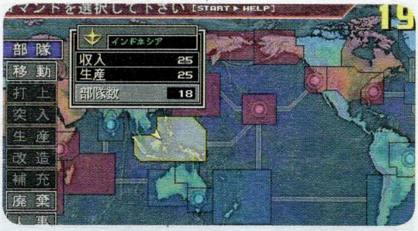
每回合有三个等级的金钱来投入对敌的情报工作支助，情报等级从 C 到 S，想保持 S 级情报则要投入中等数量的金钱，而只有白色的选项才会在当回合执行，情报等级高的话则会知晓敌方的部队分布及有机会获得敌方部队的开发图（当然己方的技术等级达到一定程度才能研究进而生产）；个人推荐各势力开始时情报机关等级在 A 甚至 B 就可以了，知晓地方布防，除非有特别剧情需要触发来避免己方部队的损失时才达 S，如在阿巴库要塞作战时要发觉敌方的 SOLAR SYSTEM 等（选择势力来颠覆历史的除外 OTL）

軍事

本作最核心的内容，其他指令都是为发动进攻而准备的，己方地区黄条的长短代表着战力的高低，而绿条则代表当前战略回合将移动的部队数目

世界地图分为数十个大小不一的区域，蓝色

区域表示地球联邦，红色为自护，绿色为其他（按三角键撤換地球宇宙），选择对应的地域可进行各项调兵遣将的操作，每个地区都会显示出收入的金钱和资源，而有圆圈的则为特殊生产据点，如贾布罗陀、敖德萨、拿鲁智等，基本上金钱及资源都主要由特殊据点提供，一般据点甚少



部隊

查看当前区域部队状况，菜单内容和前文一样不再细述了





这里只增加了搭乘和换装功能，像钢加农可换 A 装和 B 装

移動

调动部队到与本区域联通的非战斗地域或相邻的战斗区域，所以从远处调兵来救近火至少要 2Turn 时间，圆圈键选择，三角全选，正方取消，选定部队后则按“MOVE START”选择目的地进行移动，屏幕上方则会显示出移动所需的战略回合

打上

需要生产特定工具（如联邦的舰船 HLV）并将部队搭载其中在己方特定据点才可将部队送入宇宙

突入

与打上相对，作用是将部队送入地球，而像 MS 这样的兵种则要装置在可在地球和宇宙通用的舰船才可运送，突入点就在宇宙世界地图的地球圈 6 个区域

生產

在特殊据点才可操作（有圆圈处），能生产出已研制出的各种 MS、MA、车辆、航空、航宙和舰船，要注意的是部队上限为 200，若部队总数已满 200 仍然继续生存则会停留在出厂状态（不可用。0Turn），只有当有部队牺牲或废弃掉才能补充，还有一点就是交战中的特殊据点不能进行生产改造当研制出新的机种形态时可对其进行改造并可保留士气，和换装不同改造需要金钱和资源，例如可将联邦的舰艇改造成可搭载 MS 的舰艇





补充 可对一支部队里的单位进行补充，会消耗金钱和资源，而单单位构成的部队无法用补充这个指令，蹲一 Turn 回血 废弃 可对任一部队进行废弃指令操作，注意的是废弃部队后只能回收相应的资源而不是金钱 人事 有配属、解任、升格三个选项配属、解任为分配机师去驾驶机体，解任的人物需要一战略回合的时间才能再选定到其他部队处就任，而升格则为机师达到一定功勋时对军衔的提升，分配机师时需要看看该机体的限界，限界越高越能发挥机师的实力，还有就是一些 NT 专用机体，需要 NT 来驾驶才能发挥其最大实力，像 SAZABI 或 NEO 高达若非 NT 来驾驶就无法使用浮游炮 MAP 查看该区域的作战地图，地形有陆砂山森寒水空宇，所以要因地制宜选取相应适性的机体来进攻才能百战百胜

開發

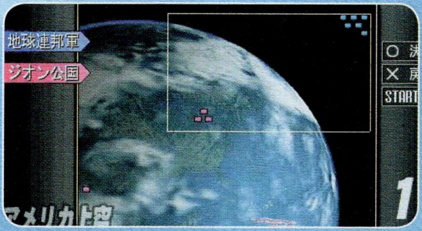
在这里能对三种开发能力投入经费，分别为：“基础技术”、“MS 技术”和“MA 技术”，有 3 个等级金钱进行投入，自然投入的金钱越多，研发进度条加得越长，各技术等级最高为 30 级；“新兵器開發”，能将每回合开始前提案的兵器（包括窃取



的敌方兵器提案）进行开发，投入两次资金将会缩短一半开发时间，蓝色为已开发完毕的兵器，黄色为正在开发的，而白色则是已提案待为其投入资金没开发 特别 这游戏可恶的地方就在此处，只能按照提案上的要塞攻略来进行攻打还需金钱来执行，这处还有如演说（提高全体士气 15 点）和金钱、资源掠夺及其他作战计划 ツステム 有各项系统设定（オプツヨン）、记录（セーブ）及返回主菜单（タイトルに）的选项



系统设定基本上按照默认设置即可，前 3 个选项为声量调节，接着是文字显示速度，中间两个则为战斗时是否触发特定对话（选 FULL 吧），战斗动画（バトルアニメ）及战斗时是否显示出格子，最后则为记录 终了 结束这个战略回合 军事篇 当玩家选择结束该回合后则会到敌方行动，紧接着将在各个交战区域进行战斗攻防回合，当满 5 回合后该区域战斗将中断，如果有多个区域发生交战时则会转移到对其他区域的战斗指示，等所有战斗攻防回合结束后则会进入下一战略回合，游戏就是这样周而复始地进行着 战场主要由 6 至 8 个据点及相互连接的补给线构成，当己方 MS 或舰船到敌方据点时可执行“制压”操作 攻防回合步骤：己方行动指示》》》己方部队攻击》》》敌方行动指示》》》敌方部队攻击 这样来轮回 而在交战回合开始时，



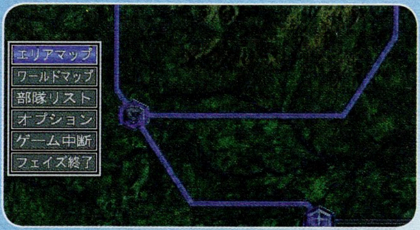
不论敌我在当前战略回合转移到该区域时都会出现来地图边缘，而本身驻扎在此的部队则会出现在地图中央（如图所示）

在战场上取胜有两种办法，一种是敌全灭，另一种就是攻方占据守方的所有据点，守方残存部队都会被自动消灭，这方法主要适用于当我方部队由于适应性问题攻击不了敌方部队或只能造成甚少伤害；本作中电脑仍然不懂得保存有生力量撤退，死守在最后据点上进行负隅顽抗（怪不得联邦也能战胜自护）OTL

而在与电脑交战时玩家有几点需要注意：1、尽量将己方的低机动单位搭载在运输机或舰船内提高移动力才能最大发挥本队的战斗力 2、当己方单位与地方单位的距离满足武器的射程该武器就会攻击敌方单位，譬如我方与敌方距离为 2 时射程为 2～3 和 2～4 的武器都会发动攻击 3、单位适应性问题，当己方部队适性不满足地图的地形是将不会出现，譬如 61 式坦克不能在宇宙交战地图出现，GUNTANK 不能在海上出现 4、如果将部队都派往前线是十分危险的，对于宇宙的打上，突入点（特别是地球方）都需要派兵把手好 5、玩家不可忽视士气和疲劳对不对的影响，士气 0 和 100 的攻击力还是有所差别的 6、在据点上部队可恢复大量物资（注：有伤的单机体在据点停留一回合可回复耐久，譬如单体高达可以，飞机小队不行），而在补给线上也能有一定程度的补充；还有一点注意到是补给线都必须与地图边的己方发进点相连（如图）



7、当敌方有 ACE 或 NT 驾驶机体时应优先消灭，以廉价部队来拖延或用 ACE 硬扛 8、当特殊据点被进攻时刚生产出来的部队不能进行防卫战 9、每个势力开始时敌人 5 回合内不会进攻，还有要完全胜利才会进入第二部（联邦、自护没满右上角回合数）战场菜单 按 START 可调出菜单



第一项是查看战场地图，及时掌握敌我双方的部队分布和补给点的位置。

二是查看该交战区域位于世界地图的哪一部分。

三是查看该交战区域的己方部队，将图中的OFF调为AUTO代表将该单位交予电脑控制(慎用，AI不及人脑)。



四系统的各项设定，和上文己方战略指示时的菜单一样

五即时保存并退回游戏开始画面，再按continue再载入战斗

六结束己方的攻防回合进入攻击阶段



只说明部分指令的用途，注意每回合部队都可在移动前后执行所有可执行的指令，将坐标停留在格子上可查看该处对部队的防御加成和米洛夫斯基粒子浓度

“攻击”根据部队菜单选择攻击距离，后期的MS和MA基本上都有2～3的攻击距离

“散布”和“索敌”就摆在一起说了，散布是部队消耗一定物资将米洛夫斯基粒子散布在该单位的周围，大多数的单位都有此指令，而在高浓度的环境中索敌成功率将大大下降；一开始敌方部队都是处于待索敌状态，我方攻击该敌方部队时命中率也是相当低，综上所述玩家应不断向己方部队所处格子散布使之浓度达到100%并搜索出所有敌方的部队

“搅乱幕”消费一定物资使指定的格子里无法使用光束武器

“变形”、“脱离”，变形为MA等，脱离则为弹出核心部分或离开飞行器

“炮击”使用地图炮，强力机体才有的选项

“队列”说到队列就要谈谈作战时小队的排序，越靠前所承受的伤害越大，所以应尽可能将单机体构成的部队放在小队首并在每回合重新对小队排序

“补给”消耗一定物资对邻接的己方运输机或大型舰艇进行补给

而在敌方攻击时玩家可选择“反击”或“防御”，特别像运输机或舰艇单位要注意保护好尽量选择“防御”来应对敌方攻击，因为待一个战略回合就耐久全满了。



在相互攻击时可按X跳过攻击动画或去菜单关闭 进攻 在攻取敌方据点前要思考如何运用最少的兵力、最短的时间去攻取敌方的特殊据点，毕竟资金和资源主要都由其支助，而进攻时理所当然要注意地形问题，特别地上山川、河流众多 例子就是联邦一开始时的北京攻略战，我军在地球各据点生产坦克的同时应将南印度的兵力集中起来单刀直入东亚进行北京制压，而在战斗攻防回合时也分为两种行军模式：

一是利用高机动的MS连同搭载有单位的舰船或运输机突入敌本阵进行闪电战(放弃占据据点进行补给)

二是稳打稳扎占据据点确保至少有一条补给线给己方单位补给，不然打着打着己方部队就没物资进行移动攻击(像高达啊、卡碧尼之类物资消耗惊人)，派接着出一支部队(注意是部队不是小队)引诱其将兵力分散(基本上电脑在没必胜把握时会将地图上的兵力聚在一处)，两面夹击或声东击西在侧翼对敌部队进行歼灭，那么敌方即使在兵力上占有些许优势己方也能取得胜利；而我方在兵力上占有绝对优势也应如此做法(貌似部队在补给线上部队能加速移动，补给线被敌方切断后就不能再补给了，这点要注意)这里说明多一点，电脑AI都会优先攻击舰艇或运输机，当己方能确定一回合不会被击落(不断使用“散布”指令)时可在前线吸引火力，毕竟承受了100多点伤害后回补给点站一两个攻防会合就全满了，十分划算 防守 由于敌方是电脑AI操作，不如对人那样多变，只要掌握电脑的行动规律后取胜就更能得心应手，而电脑除非拥有兵力上绝对的优势不然不会贸然进攻己方领域，也就是说敌方在进攻己方据点时先会在邻接区域积累足够的兵力才会进攻，所以己方应当聚集足够的兵力对周边地区的敌部队以众击寡进行歼灭，特别像一年战争期间的联邦聚集6个部队两支纸

巾飞机、61坦克小队才能击毁敌方一支渣古部队，基本上每个势力一开始时都是出于劣势更应如此做，消灭敌方的有生力量慢慢将差距缩小最后一股作势取得完全胜利。

本人所用的方法有三种

一、派部队不断进入退出敌方区域，造成敌方无法对己方的据点进攻（不过此法无法削弱敌方兵力），据说此方法有可能会因敌人的强制攻击而弹回，本人较少使用该方法，各位玩家有兴趣就试试吧。

二、在相邻两个区域AB内对A放置大部队，而只在B放置1到2只部队引诱敌方向该据点进攻，再从A调军将敌军灭之，例子就是联邦只能在攻占夏威夷后才能向北美发动经，己方就可用此方法磨掉不少敌军，所以对于削减暂时无法进攻的敌方特殊据点兵力十分有效。

三、当没兵可用而又被敌方在己方据点处交战时就可派1、2只廉价高机动性部队与敌方在战场上绕圈，只有不让全部据点让电脑占据可磨上4至5个战略回合。

全机体全人物收集＋隐藏要素

机体篇

0079

连邦军

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ジム	初期	－
陸戦型ジム	初期	－
ジム（WD隊）	黄昏の島々	S
ジムスナイパーII（WD隊）	使用ジム（WD隊）和ジムスナイパーII出击5次	－
ジム・コマンド	雨のベルファウスト	A
陸戦型ガンダム	荒野の迅雷	B
ガンタンク	ランバ・ラル特攻！	B
ガンキャノン	迫撃！トリプル・ドム	A
ジム·スナイパーII	大西洋、血に染めて	B
ボール	大西洋、血に染めて	A
ブルーディスティニー1号機	大西洋、血に染めて	S
ジム・コマンド（宇宙仕様）	ジャブローに散る！	S
マドロック	ジャブローに散る！	S
ガンダム	ラスト・リゾート	A
陸戦型ガンダム（ジム頭）	ラスト・リゾート	A
ガンダムEz-8	ラスト・リゾート	SS
ガンダム4号機	強行突破作戦	SS
アレックス	ポケットの中の戦争	S
ガンダム5号機	チエンバロ作戦	S
ブルーディスティニー3号機	裁かれし者	S
プロトタイプガンダム	ニュータイプの脅威	S
フルアーマーガンダム	光る宇宙	S
G-3ガンダム	星一号作戦	SS
ガンダム（MC仕様）	打通连邦路线	－

吉恩军

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ザクII	初期	－
ザクIIS型	使用ザクII出击5次	－
ザクIIS型（シャア専用）	オデッサの激戦	S
ザクI	初期	－
ザクI（黒い三連星専用）	使用ザクI出击5次	－
ザクキャノン	黄塵の谷	S
グフ	水上夜行軍	S
ザクI（ランバ·ラル専用）	使用グフ出击5次	－
ゴッグ	オデッサの激戦	B
ハイゴッグ	使用ゴッグ出击5次	－
ドム	ホワイト・ディンゴ	A
アッグ	ホワイト・ディンゴ	A
ズゴック	大西洋、血に染めて	A
ゾゴック	使用ズゴック出击5次	－
グラブロ	大西洋、血に染めて	SS
ズゴックS型（シャア専用）	ジャブローに散る	S
リック・ドム	ジャブローに散る	S
アッガイ	ジャブローに散る	S
アッグガイ	使用アッガイ出击5次	－
イフリート改	ジャブローに散る（B路线）	S
グフカスタム	ラスト・リゾート	A
アプサラスII	ラスト・リゾート	S
ズゴックE	戦場までは何マイル？	S
ザクII改	戦場までは何マイル？	S
ザクII改（フリッツヘルム）	使用ザクII改出击5次	－
ゾック	戦場までは何マイル？	S
ジュアッグ	使用ゾック出击5次	－
ビグロ	ジオン脅威のメカニズム	B
ザクレロ	使用ビグロ出击5次	－
ケンプファー	ポケットの中の戦争	A
ゲルググ	ソロモン防衛戦	S
ゲルググS型	使用ゲルググ出击5次	－
ゲルググS型（シャア専用）	ソロモン防衛戦	S
ゲルググキャノン	使用ゲルググ和ザクキャノン出击5次	－
高機動型ザクR-1型	宇宙、閃光の果てに	S

高機動型ゲルググ(マツナガ専用)	使用高機動型ザクR-1型出击5次	-
高機動型ザクR-1A型	使用ザクⅠ(黒い三連星専用)出击5次	-
高機動型ザクR-2型	裁かれし者	S
高機動型ゲルググ(ジョニー専用)	使用高機動型ザクR-2型出击5次	-
ブルーディスティニー2号機	裁かれし者	S
ブラウ・ブロ	ニュータイプの脅威	S
エルメス	使用ブラウ·ブロ出击5次	-
サイコミュ高機動試験用ザク	ニュータイプの脅威	S
ジオング	宇宙要塞ア·バオア·クー	S
パーフェクトジオング	使用ジオング出击5次	-
リック·ドム(シャア専用)	宇宙要塞ア·バオア·クー	S
ビグ·ザム	打通吉恩路线	S
リック·ドム(ガトー専用)	デラーズフリートクリア	-
ゲルググ(ガトー専用)	使用リック·ドム(ガトー専用)出击5次	-

0083

连邦军

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ザクⅡF2型	初期	-
ジム改(砂漠戦仕様)	初期	-
パワード·ジム	砂上模擬演習	A
ジム改	砂上模擬演習	A
ゲルググM	砂上模擬演習	A
ジム·カスタム	出撃アルビオン	S
ガンダム試作1号機	蒼く輝く炎で	C
ジム·クウエル	ソロモンの悪夢	A
ガンダム試作1号機fb	強襲、阻止限界点	A
ガンダム試作3号機	打通0083连邦路线	-

吉恩军

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ドム·トローペン	初期	-
ザクⅡF2型	初期	-
ザメル	ガンダム強奪	A
ザクⅡF2型	ガンダム強奪	A
ドム·トローペン	ガンダム強奪	A
ザクⅡF2型(ビッター専用)	追撃部隊奇襲作戦	S
ドラッツェ	熱砂の攻防戦	S
ゲルググM	蒼く輝く炎で	A
ヴァル·ヴァロ	蒼く輝く炎で	SS

ゲルググM(シーマ専用)	ソロモンの悪夢	S
ガーベラ·テトラ	宇宙の蜻蛉	A
ノイエ·ジール	星の屑	A
ガンダム試作2号機	打通0083吉恩路线	

0087

奥古

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ジムⅡ	初期	-
ネモ	使用ジムⅡ出击5次	-
リック·ディアス	初期	-
ガンダムMk-Ⅱ	黒いガンダム	S
メタス	黒いガンダム	S
リック·ディアス(R)	アンマン防衛	B
百式	ジャブローの風	A
Zガンダム	ゼータの鼓動	A
ディジェ	カラバ侵攻	A
スーパーガンダム	ダカールの日	B
ZZガンダム	打通奥古路线	-

提坦斯

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ジムⅡ	初期	-
バーザム	使用ジムⅡ出击5次	-
ハイザック(ティターンズ仕様)	初期	-
ガンダムMk-Ⅱ	黒いガンダム	S
ハイザック(連邦仕様)	黒いガンダム	S
ガルバルディβ	黒いガンダム	S
メッサーラ	理想の表裏	B
マラサイ	月の裏側	S
アッシマー	大気圏突入	A
ギャプラン	白い闇を抜けて	S
ガブスレイ	ゼータの鼓動	S
ハンブラビ	コロニーが落ちる日	C
バイアラン	キリマンジャロの嵐	A
バウンド·ドック(ゲーツ専用)	キリマンジャロの嵐	A
ポリノーク·サマーン	ゼダンの門	S
バウンド·ドック	シロッコ、立つ	A
パラス·アテネ	転進の表裏	S
ジ·O	宇宙を駆ける	A
サイコガンダム	打通提坦斯路线	-
サイコガンダムMk-Ⅱ	打通提坦斯路线	-

★ 0087 ★

阿克西斯

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ガザC	初期	-

ガザC(ハマーン専用)	使用ガザC出击5次	-
キュベレイ	打通阿克西斯路线	-
キュベレイMk-II[R]	打通阿克西斯路线	-
キュベレイMk-II[B]	使用キュベレイMk-II[R]出击5次	-
クィン・マンサ	打通阿克西斯路线	-
★此势力的开启方式请参考后面的隐藏要素		

其它

EX

机体名称	入手关卡 or 条件	要求评价
ガンダムLS	ガンダム大地に立つ	A
ザクII(ドアン専用)	ククルス・ドアンの島	S
Zプラス A1型	遥か遠くをみつめて	A
サザビー	ジオンの英雄	C
ZプラスC1/2型	ニュータイプの脅威	A
ZプラスC1型	ニュータイプの脅威両ルートクリア	-
ゼク・アイン	地球をこの手に	SS
Sガンダム	重力からの開放	A
νガンダム	まだだ!まだおわらんよ	-

人物篇

0079

连邦军

机师	入手关卡	要求评价
ハヤト・コバヤシ	ランバ・ラル特攻!	A
マット・ヒーリィ	迫撃!トリプル・ドム	A
カイ・シデン	大西洋、血に染めて	A
エイガー	ジャブローに散る!	S
シロー・アマダ	ラスト・リゾート	A
ルース・カッセル	強行突破作戦	A
クリスチーナ・マッケンジー	ポケットの中の戦争	S
フエルド・ロムフェロー	チエンバロ作戦	S
ユウ・カジマ	裁かれし者	A
アムロ・レイ	光る宇宙	A

吉恩军

机师	入手关卡	要求评价
ケン・ビーダーシュタット	オデッサの激戦	S
ランバ・ラル	ホワイト・ディンゴ	A
ガイア	大西洋、血に染めて	A
ノリス・パッカード	ラスト・リゾート	A
アイナ・サハリン	ラスト・リゾート	S
バーナード・ワイズマン	ポケットの中の戦争	A
ドズル・ザビ	ソロモン防衛戦	S
シン・マツナガ	宇宙、閃光の果てに???	S
ジョニー・ライデン	裁かれし者	S

ニムバス・シュターゼン	裁かれし者	S
ララァ・スン	ニュータイプの脅威	S
シャア・アズナブル	宇宙要塞ア・バオア・クー	S

0083

连邦军

机师	入手关卡	要求评价
サウス・バニング	策謀の宙域	S
コウ・ウラキ	打通0083连邦军路线	-

吉恩军

机师	入手关卡	要求评价
シーマ・ガラハウ	宇宙の蜻蛉	A
アナベル・ガトー	星の屑	A

0087

奥古

机师	入手关卡	要求评价
カミーユ・ビダン	黒いガンダム	S
エマ・シーン	アンマン防衛	A
クワトロ・バジーナ	ジャブローの風	A
ファ・ユイリィ	ゼータの鼓動	A
レコア・ロンド	コロニーガ落ちる日	A
アムロ・レイ	天の下の抗争	A
ジュドー・アーシタ	エゥーゴクリア	-

提坦斯

机师	入手关卡	要求评价
ジェリド・メサ	黒いガンダム	S
ブラン・ブルターク	大気圏突入	A
ヤザン・ゲーブル	ムーン・アタック	SS
フォウ・ムラサメ	キリマンジャロの嵐	A
サラ・ザビアロフ	ゼダンの門	S
レコア・ロンド	転進の表裏	S
ロザミア・バダム	ロザミアの中で	SS
パプテマス・シロッコ	宇宙を駆ける	A

★0087★

阿克西斯

机师	入手关卡	要求评价
ハマーン・カーン	打通阿克西斯路线	
★此势力的开启方式请参考后面的隐藏要素		

隐藏要素

1.EX关卡开放

只要把任意3个势力打通一次，那么便会开启EX关卡.势力分别为0079连邦,0079吉恩,0083连邦,0083吉恩,0087奥古,0087提坦斯。

2.EX关卡<地球をこの手に>和<重力からの解放>的开启。

打通ガンダム大地に立つ的 AB 路线，打通ククルス·ドアンの島，遥か遠くを見つめて，ジオンの英雄和ニュータイプの脅威（这关只打通 A 或 B 路线都行）。

3.EX 关卡＜まだだ！まだおわらんよ！＞的开启。

将地球をこの手に和重力からの解放打通就能开启。

4.MS シミュレーターモード的开启．

这个模式的作用为解除机体的出击地型限制．而且即使只打通了游戏一次，只要开启了这个模式，即使选择 NEW GAME 依然会生效．开启方式为打通重力からの解放。

5. パイロットシミュレーターモード的开启。

这个模式的作用为解除搭乘机体的限制．这样即使不是 NT 也可以驾驶 NT 专用机了．同样这个模式只要开启后，即使是选择 NEW GAME 也会生效．开启方式为打通地球をこの手に。

6. アクシズキャンペーン開放。

只要完成所有势力的任务，就可以在新一轮的游戏中，打到 0087 的剧情时进行选择．因此最快都要到第 3 周目才能进行……

7. 时代限制解除。

完成除アクシズ以外的所有势力的任务，就能解除时代限制．机体可以跨时代出击了……

8. ハンティングモード开启。

开启条件同"时代限制解除"．也就是完成除アクシズ以外的所有势力的任务就行了．这个模式作用为可以捕获标有 CAPTURE 字样的敌方机体．说是捕获，实际上就是击破后可以使用。

9. ゲストキャラクター成長限界解除。

打通ゲストキャラクター所属势力（分支含）.

10. プレイヤー（パートナー）成長制限解除．

除了 EX 关卡外的全任务 S 级．这样就能解除玩家和搭档的成长限制。

11.MS チューン初期值下限解除。

将全任务打通便能开启（含阿克西斯，和所有分支路线）. 可以将机体的下限解除，也就是说，你可以弄出一台全是1的东西……这个的用处在于提高 MS 倍率，以便获得高评价……

12.MS チューン限界解除。

将全任务打通便能开启（含阿克西斯，和所有分支路线）. 并且都取得 S 级以上评价．这就是万众瞩目的机体成长点数限制突破了。

13. 与前作的联动、

如果在 SAVEDATA 中有前作＜高达混战＞的记录的话，便能使全机体改造点数 +200。

14. 训练关卡的奖励。

完成训练关卡的全部训练的话，便能取得全机体改造点数 +100 的奖励。

15. バトルロワイヤルプレイヤーサービス。

在有前作＜高达混战＞的存档的情况下，全任务拿 S 级以上评价（EX 关卡除外）. 这样便可令每台 MS 的改造点数 +10000。

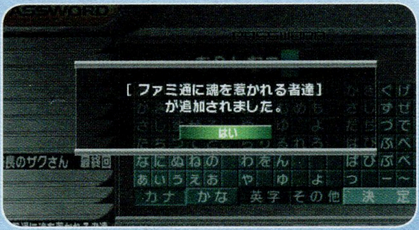
パスワード

只要在标题画面的パスワード选项中输入密码，就能开启新的 EX 关卡．目前只有一部分密码．后面的密码只能耐心等待官方的公布了．我验证了一下，都没有问题．可以开启．输入的时候一定要看仔细。

电玩杂志公开密码：

隊長のザクさん最終回：アウロモな

ファミ通に魂を惹かれる者達：おPトむこ



電撃遊技：5ハそNコ。



官网公开密码：

观舰式强袭：3二にすア。

《死神魂之狂欢》攻略+深度研究

中文名：死神·魂之狂欢	ISO容量：553M	
原名：ブリーチ·ソウルカーニバル		
评分 9.2	厂商：SCE-J	游戏类型：动作类
	发行日期：2008.10.23	版本：日版
	系统版本：3.71-M33以上	年龄：全年龄阶段
	官方网站：www.jp.playstation.com/scej/title/bleach/sc	



游戏简介：

由 PSP 版《死神：魂之热斗 5》中附带视频中公开的本作，是一款横向 3D 动作游戏，人物采用 3 头身造型，玩家可以操作一护在尸魂界等地与敌人进行战斗。原作中的许多人物都会在游戏中登场。

死神正统游戏中出现的第一款 Q 版作品，而且游戏还是采用 2D 横板过关的模式。游戏中打斗的爽快度甚至超越了以往的格斗版本。现在糖份将带各位一起进入死神的世界。

游戏操作



游戏的基本操作很简单分别为：

十字键	控制人物移动
□键	普通攻击
△键	召唤援助攻击（配合不同方向键召唤出不同人物）
○键	瞬步
× 键	跳跃（按两下为二段跳）
R 键	切换场景，与人对话
L 键	超必杀技
使用超必杀技是消耗 BP 点数的，而且只有在 BP 槽 MAX 的时候后才能使用超必杀技。	
SELECT 键	打开地图
START 键	打开菜单

必杀技每个人物各有四招分别为：

↑ + □键
↓ + □键
空中↑ + □键
空中↓ + □键

所有的必杀技都是需要消耗 SP 点数的。另外每个必杀技都是有等级的，只要经常使用必杀技就能提高熟练度，熟练度升至 100 后技能的等级变会上升，技能等级最高为 3 级。

援助的召唤方法有三种：

△键
↑ + △键
↓ + △键

援助的召唤是不需要消耗任何点数的，但是每次使用完召唤后需要有一段重置时间才能再次使用。

瞬步的各种操作方法：

↑ + ○键
↓ + ○键

在攻击的到敌人后便可再获得一次使用机会，另外用瞬步撞击敌人也会对敌人造成伤害并增加连击数，只不过攻击力很小……

合理的使用瞬步 + 二段跳能使人物飞的更高更远。

系统

本作的最大看点就是魂之碎片了，在游戏中可以收集到各种各样的魂之碎片，这些碎片都有着不同的能力，玩家可以使用这些碎片来给予角色特殊的附加能力。某些特定的组合还会产生强大的共鸣能力，不过要想找出这些特殊组合没点死神的基础知识是很难找的到的。

流程

现世



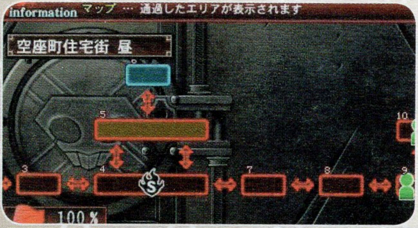
空座町住宅街　夜

游戏中的上手关，练习操作用。

BOSS 战

爬行类虚，后期常作为杂兵出现。BOSS 出招很简单，远距离只会放三个火焰弹，近距离只会用踩踏和撞击 2 招，用此 BOSS 练习下操作吧。





空座町住宅街　昼

2 区内与井上织姬对话加入我方，井上的具有回复体力的能力，将她编入援助队伍中帮助补充体力吧。

3 区中出现前一关最后的那只四脚爬虫，使用华丽的连击超度它吧。

10 区与石田雨龙发生战斗，石田的普通攻击又有用刀又有射箭，利用场地无限循环的特点，用瞬步绕至其背后再发动攻击，当把石田打倒后马上闪开，此时的石田有短暂的起身无敌时间。另外能不用超必杀就别用，石田并不是本关最后的 BOSS。打败石田雨龙后再次与他对话，此时大虚出现。

BOSS 大虚

大虚的虚闪在出招前会有提示，一旦嘴边有红光闪烁就表示大虚使用虚闪了，被虚闪扫中的地面



会燃起火焰，被火焰烧到后会持续掉血一段时间。大虚还会瞬间移动，在现身的时候有攻击判定，注意不要撞到它了。在大虚的头顶到脖子项圈的这段地方打是很安全的，打两下用下瞬步便可不停的在空中进行攻击。大虚瞬间移动出现后有一定的停留时间，此时便是使用超必杀的好时机，如果你之前与石田打的时候用完超必杀的话还是继续打头吧。



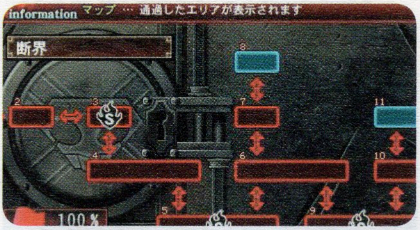
浦原商店

在完成与大虚的对决后出现的浦原商店。与浦原喜助对话后可以与其进行买卖，所使用的货币便是之前在战斗中获得的硬币。（货币单位为环）在商店中可以购买道具、手办、录像和海报。每购买一件商品便可增加一定量的好感度，增加到一定量后即可出现新的商品，在满足量后浦原喜助还会赠送神秘的小礼物。在浦原商店购买的手办、录像和海报要在一护的房间内才可以进行查看。



浦原商店　地下空间

此关并不是游戏的主线关卡。虽说不是主线关卡但此关卡内可是藏有好几个援助人物的，不过此时等级太低的话还是不要进去的好，里面的虚虽说长相和之前遇到的没什么两样，但个个都比之前出现的虚更强大，经验值更高。再此糖份还是推荐玩家在完成现世篇在来打吧。



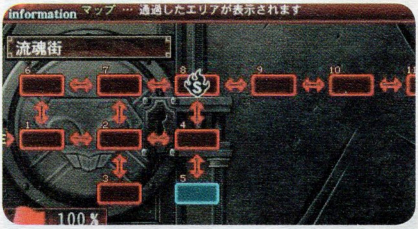
断界

4 区内出现拘突。巨大的拘突像推土机一样不停的追上来，并且拘突的速度会随时改变的，所以一旦前方有虚出现需要立刻消灭，在被拘突追逐的区域内要常看画面右上角的地图画面，以便及时掌握杂兵虚的出现位置和时间。在被追的路上看见有通往下一区域的箭头时马上按 R 进入，错过的话就要在跑一圈了。

6 区内拘突再次出现，继续逃跑，逃跑期间出现 2 足杂兵虚，还是很好解决的。

10 区内拘突又再次出现，这次追逐中大号杂兵虚四脚爬虫出现多只，是打是过玩家自己决定。爬虫被拘突压死也是有经验可拿的。

尸魂界



流魂街

流魂街出现的绿衣盗贼会投掷燃烧弹(怎么看上去像爆竹)，不小心中招会造成火焰的持续伤害。另外那里的野猪冲撞攻击相当厉害，等它冲完在扁会安全些，注意不要站在它上方，它会跳的……



9 区开始进入郊外，泥地里行走的速度会变慢，同时跳跃高度也减半，如果此时再出现几只野猪就麻烦了，尽量往树上走吧。不过在树上最好少用瞬步，因为有些树上是有蜂窝的，撞到或打到蜂窝后会出现一群马蜂，被蛰到的话立刻中毒，伤血量相当多。中毒可找药箱或使用井上的能力回复解毒。

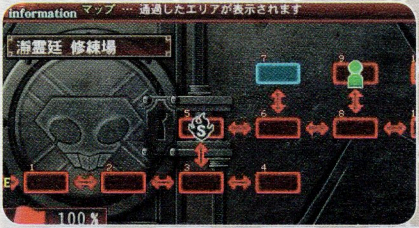


13 区与志波岩鹫发生战斗。。。不对是和他那只写有四轮驱动的波尼豪猪打。。。



BOSS 波尼

波尼的攻击方式和之前遇到的几只杂兵野猪差不多，只不过皮厚攻高了一点，岩鹫也会出来攻击，看见他出来就立刻闪吧。另外屋顶上好像他们都打不到，我在那站了 N 久都没见猪或岩鹫跳上来。



静灵庭　修练场



杂兵死神出现 3 种，一种为普通拿刀的，这类很好解决；另一类体型比较大，十级左右普通攻击

只伤 1 点 HP，用必杀技打效果好的多；最后的那类穿的像修女，会使用鬼道来攻击，攻击招式比较多距离又比较远。如果这 3 种杂兵同时出推荐先扁修女，再扁大块头，最后打普通的杂兵。



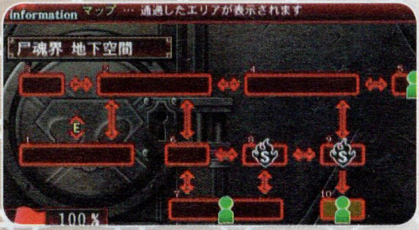
BOSS 阿散井恋次

恋次的招式众多，而且大部分都是中远距离攻击，对付他只要利用场地的台阶打游击战便可。当他卍解后立刻把它带上 2 层或 3 层，当他的赤火大炮快发射时立刻躲到他的下方即可。

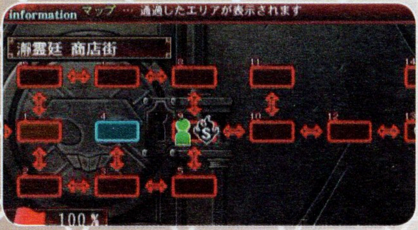


技术开发局

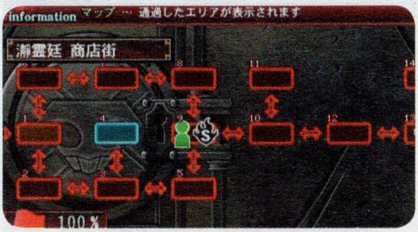
在此可以进行一些道具的合成，和浦原商店一样合成次数影响到涅茧利的好感度。好感度达到一定量后便可出现新的道具合成清单。到达某要求后还可以让涅茧利和涅音梦加入我方。



尸魂界 地下空间



和现世的浦原商店 地下空间一样。很有难度，同样推荐在完成尸魂界后再去。



静灵庭 商店街



同样还是之前的 3 种杂兵，不过这次他们的能力都有所提升，红色的鬼道兵更是会用六仗光牢了，中招的时候如果还有大块头在的话，真是凶多吉少。大部分的鬼道兵都是在屋顶上玩偷袭的，所以尽量走屋顶，先解决他们再说。



BOSS 更木剑八

剑八的攻击距离比较近，唯一的中距离攻击便是召唤一角使用卍解攻击。不过每次一角出现到正式攻击都有一段对白，此时便是逃跑的好时机。剑八的超必杀一旦发动立刻跑开，保持距离让屏幕画面内不会出现他本人。使用像月牙天冲这类远距离的攻击，就可轻轻松松的打败剑八。



忏罪宫 双极之秋

杂兵的数量相当多,不过本关有 2 场 BOSS 战,多打些杂兵积满 BP 值等打 BOSS 的时候在使用。



BOSS 日番谷冬狮郎

小白与他近距离对 K 时会放两小冰球，离远了又会放冰龙丸，冰龙还会拐弯的。所以最好在开战后立刻向左跑，上那个台阶打。打台阶战的时候要注意不要站在他下面，不然被他的鱼钩钓到可有的受了。打完小白后建议先去 8 区找四番队队长卯之花烈，她的援护技为全体力回复，等一下打山老头时可以用到。如果打小白的时候有使用超必杀的话，那 8 区内的杂兵就最好清一下，补充 BP 值以便等一下再次使用超必杀。



BOSS 山本元柳斎重国

山本老头的确牛，不但会使用火焰“甜甜圈”，还会放火焰“元气弹”。当山把老头打至半血后他会使用超必杀，使用的过程中全场地着火不停掉血。打山老头的时候最好不要近距离 K 太久，打两下就跑不然“甜甜圈和超必杀就很有可能会中招。半血后更要小心，当自己快半血的时候立刻使用援助回血，20 级被命中一次体力就要损失一半。



朽木白哉坻

不愧是大白家,真是大啊。本关共有 20 个区,每个区都有种绿色的小怪物，这些怪虽然血不多，但数量惊人，一旦被碰到他就会不停的吸血，而且可以同时被好几只攻击。这些怪物会吸取体力而且还严重影响到人物的移动速度和跳跃高度，相当令人头疼，不过使用类似月牙天冲的远程攻击可以方便的清除这些敌人。





在某些区域内会出现几只绿怪物王，体积巨大攻击和防御比之前的几只小怪要高的多，此怪不会吸血但靠近它便会中毒，把它打死后又会分裂成几只小的怪物。



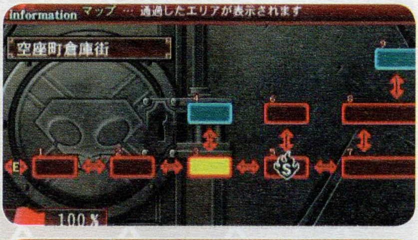
从 13 区右侧上楼梯后来到 18 区阁楼，此处需要注意阁楼的天花板上有好几只马蜂窝，切记不要使用空中瞬步不然不小心撞到被马蜂叮了可要中毒了。



BOSS 朽木白哉

大白果然厉害近距离和他硬拼几乎没有胜算，另外还要时刻注意大白的必杀技出招提示，以免跑的不及时被“地刺”刺中。白哉的卍解相当华丽，华丽的同时攻击也相当厉害，此时最好还是不要接近的好，当卍解中的白哉靠近时可使用2段跳加瞬步躲避，直到卍解的结束。可以先召唤攻击型援助，等看见连击数在跳了立刻过去打。

现世 2





空座町仓库街

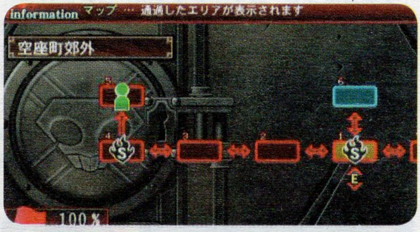
久违的杂兵爬虫虚再度出现，经过尸魂界的战斗后打这些杂兵相当容易，不过与虚打斗的产地需要注意下。场地内出现的几个红色的油桶千万不要近距离用刀打，用远距离攻击打爆油桶来帮助清除些杂兵倒是不错的选择。





BOSS 平子真子

在14区遇到假面军团的平子真子，看过死神的玩家应该知道，平子原先是原护庭十三番五番队队长，实力十分了得。由于场地不是无限循环的关系，要躲平子的虚闪就必须得跳起来回避，等他打完收工的时候才能上去打。注意场地内右侧的红色油桶了没，只要将平子引到右侧后将其打爆就能把平子打掉大量体力，打爆的时候注意不要伤着自己。平子的体力到半血后会使用直线虚闪，命中的话可是很惨的，半血后还是尽量跳着打好。场地左上方吊着的集装箱先不要打掉，在体力损失过半的时候跳上去在那使用回复援助很不错，平子要跳上这个平台还是很难的（也不是说平子一定跳不上去）。





空座町郊外

所有出现的杂兵需都有所强化，不过最大的不同并不是这些。还记得第2关最后的大虚么，这次经过强化的大虚出现在了4区，并且还是2只同时出现，当然不管出现几只大虚的打法还是之前的一样打它的头部。



BOSS 破面 No.10 牙密

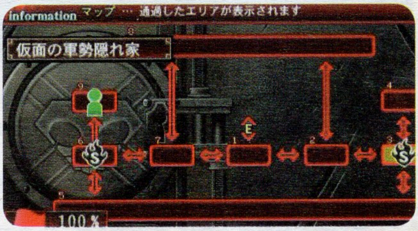
相当笨重的BOSS，牙密在中远距离会使用虚弹攻击，这招速度过快不是很好躲所以尽量让自己

和他保持在近到中距离进行攻击。当牙密做出嘴对天的动作时表示他要吸血攻击了，此时用瞬步跑开一段距离当他攻击结束后再靠近。同样当牙密的体力不到一半时也会使用超必杀来攻击，因为他的超杀是呈水平线状的所以到半血时还是多用空中攻击好。打完牙密后原路返回一直向右走，路上的杂兵清理一下积蓄 BP 值，接下去还有破面 No.6 葛力姆乔？贾卡杰克要打。



BOSS 破面 No.6 葛力姆乔？贾卡杰克

和动画版剧情样，葛力姆乔的初登场能力不强，使用的攻击招式也比较少。另外在半血状态下也不会使用超必杀技，所里这里的葛力姆乔完全可以和他硬碰硬，当然自己的等级太低的话也还是很危险的。



假面军势力隐之家

本关虽然不是游戏的主线关卡，不过本关可以拿到白一护的援助还是过一下好，何况本关的 BOSS 猿柿日世里并不是很难打。



BOSS 猿柿日世里

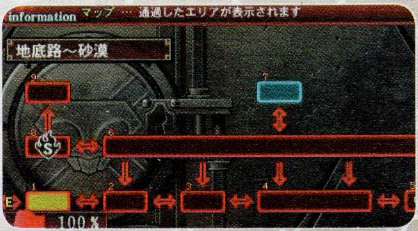
猿柿日世里攻击方式有很多种，不过几乎所有的招式都可以用场地内的那个台阶来回避。首先日世里有一招跳起后下劈的招式，对付这一招只要让自己事先站在台阶的下侧就行了，她的这招的攻击会以为落地到上方的台阶而停止。另一招空中的虚闪也会因为玩家站在下层而被台阶挡住攻击。而她的超必杀和喊喇叭只要让自己经常往返台阶的 1、2 两层就可以了。我自己在打猿柿日世里的时候使用的是一护，光使用天冲斩和普通攻击就把她打死。



BOSS 黑崎一护（白）

双草莓的战斗，此 BOSS 战强制要求使用黑崎一护进行战斗。对方的白一护的出招和黑一护一样所以，如果他使用月牙天冲的话，我们这边的黑一护也使用同样的攻击来进行抵消。如果他使用是天冲斩或空中月牙天冲来攻击的话，我们这边还是使用地上的月牙天冲来攻击，脱开距离打就可以很简单的把他打败，更何况我们这边还可以使用援助攻击而他不会。另外如果此时你的月牙天冲技能等级为 3 的话，那对方的月牙天冲完全挡住不住我方的攻击。

虚圈



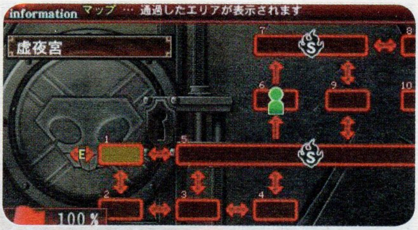
地底路 ~ 沙漠

在虚圈所出现新的 3 种破面杂兵实质上是和尸魂界里的 3 种杂兵是一样的，其中那只鱼形虚会放跟踪的冰球，一旦中招将短时间动弹不得，所以一旦出现这类敌人应先将其消灭。5 区内有流沙，站在流沙上不动将被带回至 2、3、4 区，而且此处的通道是单向设置的，只能下不能上。



BOSS 2只大虚

大虚在这之前已经打过好多次了，争取无伤害过BOSS吧。



虚夜宫

虚夜宫中5、6两区的通道是单向设置的，一旦过了6将不能回走，除非重开关卡。



BOSS 破面No.9 亚罗尼洛？艾鲁鲁耶利

看过动画的玩家应该知道破面No.9亚罗尼洛？艾鲁鲁耶利最怕光了，所以和他战斗的打法很简单，只要将柱子上的破裂处砍开后亚罗尼洛？艾鲁鲁耶利就会应为光线的照射而动弹不得，而此时便是开扁的最好时机。场地共提供了4处可砍的缺口，如果四个口子全用完还没有解决他的话就使用超杀吧。



BOSS 破面No.8 萨尔阿波罗？古兰兹

不会移动BOSS就是最好打的BOSS，当萨尔阿波罗？古兰兹收拢翅膀（触手？）进行防御时，马上向2侧闪开，而当他再次张开时用瞬步过去马上开扁，此时只要不间断用普通攻击和援助攻击便可以将它完全压制，甚至何以压制到让他连使用超必杀的机会都没有。

虚夜宫 深奥部



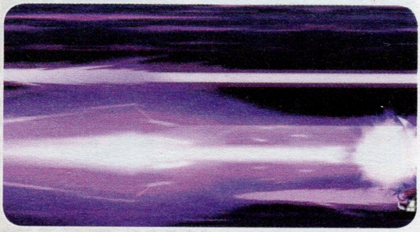




出现比白哉家更大的地图了，行走的时候常看看地图哦，不要迷路了。另外在去25区打BOSS的路上把BP值积满。

BOSS 破面No.6 葛力姆乔？贾卡杰克（永久解放中）

葛力姆乔的第二次登场，此次不会像一次见面时那么收敛了，一上来就直接进入解放状态，而且还是无限解放时间。既然葛力姆乔都那么开放了那我们也开放一点，一上来立刻使用一顿连击并用超必杀进行收尾工作，待超必杀攻击结束后开始打远距离游击战，打游击时多使用一些援助来进行阻扰攻击。等到对方血不多是在进行近距离连击。



BOSS 破面No.5 诺伊特拉？吉尔加

中远距离攻击的破面，尽量紧贴着诺伊特拉进行，诺伊特拉近距离的攻击远不及中距离攻击那

么厉害。至于为什么要紧贴着他呢，紧贴着他的情况下他如果使用了超必杀虚闪就会出现上图中的效果：一护几乎和诺伊特拉重叠，诺伊特拉的虚闪连一护的衣服都碰不到。放完虚闪后就不必害怕了，尽管大打出手好了。

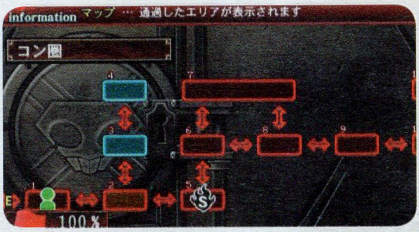
决战蓝染

无论是否扁赢游戏都将继续，蓝染的攻击速度和攻击频率相当变态，等级不到 50 或灵魂碎片搭配不当将直接被蓝染秒杀。本关暂时还没有找到好的打法，推荐先过魂圈拿到赝品崩玉在来挑战。



3 位数的老巢

本关的场地会不停转换的，所以就没有了地图。不过迷宫并不复杂，一直向右走就行了。



BOSS 破面 NO.4 乌尔奇奥拉．希佛

乌尔奇奥拉根本就没有发挥全部实力，招式的威力又很小不难决绝。经过了那么多的 BOSS 战相信各位也能找出几个很厉害的连击来对付 BOSS 吧。

魂圈

注意不要给杂兵魂围着打，再高的防御也抗不了多少下。

BOSS 魂

怎么说呢魂好呢，说他差的确普通攻击距离过近，必杀技又有时会扔出饭团给我们补血。说他强，超必杀是挺厉害的看的我眼睛都花了，不过还是应该说他差吧，他那招“流星雨”实际上只要顺着魂状的流星下落的方向跑就可以简单的回避掉了。

最后的挑战关卡就留给各位玩家自己研究了。

个人使用一护的连技小发现

在经过数场 BOSS 战后，自己发现了一个一护比较无耻的连技。一护的第四下普通攻击会把敌人打飞，在最后一下攻击结束后马上使用月牙天冲后敌人将会被微微弹起，此时立刻使用一次瞬步接近敌人，现在再次使用普通攻击可继续连击。之后敌人再被第四下普通攻击打飞，我们也再次使用月牙天冲将其弹起并瞬步接近，重复以上攻击将形成很简单的连技。

非常实用的暴击配人法

暴击配人法＋四枫院夜一能打出很华丽且使用的伤害，普通攻击所跳出的伤害保证在 12000 左右，而用练到 3 级的“雷切”打伤害可以达到每下 25000 左右，整个“雷切”全部命中可以累积到 100000 左右。



必要的人物有蓝染、东仙、银、休兵、大小妮露，东仙＋休兵的能力为 HP 尾数为 9 时增加攻击力 50%，而 9999 的 HP 是最好出的。小妮露能回复 HP 这样也就能保证在损血后 HP 尽快回复到 9999，而大妮露和银能增加暴击率 20%，东仙和银都加了，那就在加个蓝染组合一下减少 SP 的消费。最后的 2 个空格可以根据自己所要攻击的敌人来添加，要打破面就加个六车拳西来增加的破面的攻击力，对自己的暴击率还不满意的可以再加上猿柿日世里来增加 10%。



道具方面需要的有崩玉加攻击 370，灵压 370，提高伤害上限 999999）、超级日世里跑步机（加灵压 400，获得经验值 150%）、和谐读物（加 HP4000，攻击力 170，增加暴击率 50%），甜辣咖喱饭（加 5000HP，300 攻击力，50 防御力，炎、冰耐性 50）最后人物和道具加成为：HP9000、攻击力 840+2%、防御力 50+3%、灵压 770+2%、暴击率 70%、炎冰耐性 50（加成结果未包含使用人物本身的各项数值和另外 2 个人物空格）在高攻击高灵压高暴击率的情况下，10 下攻击中就有 9 下能爆出普通攻击伤害 12000 和必杀伤害 20000 多。

《喧哗番长3全国制霸》全攻略+心得汇总

中文名：喧哗番长3～称霸全国～	ISO容量：496M
原名：喧嘩番長 3 ～称霸全国～（ケンカバンチョウ 3 全国制霸）	
厂商：SPIKE CO.,LTD.	游戏类型：动作游戏
发行日期：2008 11. 07	版本：日版
系统版本：3.71-M33以上	年龄：全年龄阶段
官方网站：http://www.kenkabancho.com	

评分 9.2



游戏简介：

由日本 SPIKE 公司制作发行，预定 2008 年冬季发售，由 PSP 主机独占。以描写校园青春热血的不良高中生世界为主题，并强调高自由度的“《喧哗番长》系列”最新续作：《喧哗番长 3 全国制霸》（Kenka Banchou 3 : Zenkoku Seiha），目前本作的官方网站已正式开通，并且放出了游戏最新画面与信息，供玩家参考。玩家将继续在游戏中扮演不良高中生，为了成为称霸全日本的强者而展开激烈战斗。

故事模式攻略

操作

十字键	左右转换视角 / 下锁定及切换目标 / 上取消锁定
摇杆	移动
□	轻攻击（蓄力可）
△	重攻击（蓄力可）
○	跳跃（空中轻攻击可）
×	移动时可加速奔跑（跑动轻攻击可）
L	抓人或拾物 / 对话（剧情时按住加快速度，抓人后配合○为投掷□△也有后续招，加速奔跑时为压人）
R	对眼射线（单按为主角视角正前方复位，战斗时为防御）
Select	大地图
Start	菜单（剧情时为跳过剧情）

修学旅行前：

1. 一开始先确认姓名学校与出身地，攻略以默认北海道为出身地，主角名字叫坂本タカシ。

2. 一开始选第二项后选第一项直接结束指导，接受父亲坂本隆次郎的游戏指导则选第一项后开始，前两次指导后选第一项，之后是操作指导，分别是对准坂本隆次郎按住 R 不放释放对眼射线一段时间、对眼射线后的啖呵成功（先出现的一排句子，然后会拆分成 3 句，按对应按键 3 回组对完整句子）、□或△不断攻击坂本隆次郎、○ +X 蹲下回复完全部气力、□或△按住不放蓄力攻击坂本隆次郎、气力足够时△ + ○地元超杀，每次指导完选第二项即可继续。

3. 与你相同出身地的番长 +1 个小混混战斗，这里是与北海道县番长羽二生熊十郎对眼后战斗。胜利后入手其手机号码并制霸北海道。

4. 来到旅馆遇到千葉良夫情报屋，可以问一些问题，从而得知 47 名番长具体信息可从打小混混后获得卡片知道地点时间（一般来说除了第一天与最后一天的番长，他们的出没时间为两天内的午前与午后，故事模式攻略里只标首日午前午后的出没信息，第 2 天的出没信息见 2 楼）。击败番长并且男气值与对应番长接近时还可召唤他们为小弟一起战斗。另外蓝点表示下属番长，而绿点表示连合番长，如果击倒连合番长则下属蓝点番长也会举白旗直接投降，为了完美红旗制霸 47 县，就要先解决相关下属番长（外面按 START 右上角选项里灰色区域是未制霸区域，绿色区域为出身地制霸，蓝色区域为制霸区域，在这个画面再按△的地图画面还能具体看到此时番长的出没地区，蓝色头像是普通番长，绿色头像是连合番长）。

修学旅行一日目：

1. 在房中的选项意思分别是睡觉、出门、短信召唤（第一个是手机电话召唤、第二个是短信、第三个是照相，在外面活动时按 START 第三项也可看，而 START 后仲间指示里第 1 个为叫小弟战斗第 2 个叫小弟不要战斗第 3 个叫小弟回去以便召其他小弟）、状态画面（其中头像那条为男气值靠右越红越正直而靠左越紫甚至会变成恶神 / 汉器为等级 / 喧哗惯为经验值 / 喧哗魂可加能力按△可加体力、攻击力、防御力、奔跑速度、肺活量，在外面活动时

按 START 第一项也可看）、武勇传及旅日记、道具与武器装备（道具在外面活动时按 START 第二项也可用）、OPTION 音量、退出游戏、记录、换装（从上到下再到右为内衣、外衣、裤子、鞋子、头发、表情、眼镜、口罩）、技装备（乘地铁巴士出租车时也可装备）。出门后收到一些千葉发来的短信。每个地图都有金钱小礼品可拿，另外还有旗子用对眼射线可收集，注意搜寻。

2. 午后 13 点到 19 点是自由活动时间，会收到一些千葉良夫的短信，旅馆内可与藤沢真菜美等人对话。

3. 今日可制霸番长：青森县番长葛西健吾（午后郷都市役所周边地铁附近空地蓝点对方还带 2 名小混混）、岩手县番长久慈京平（午后八逆神社地图西北蓝点）、山形县番长星川拓也（午后真郷極杂货店附近蓝点对方还带 2 名小混混）。

4. 每天 19 点会强制返回旅馆并不能外出。每天 19 点 20 到 40 分可去老师屋子旁的三階非常階段偷窥澡堂（每天时间有所不同）... 一楼的男女澡堂门都可以破坏，而女澡堂的门比较坚固需要耐心砸出现 4 次对话。

5. 每天 20 点强制睡觉。之后会与沢北洋平一起解救旅馆外的舞妓琴音（春日野鈴音），击倒 2 个小混混后被赶来的近藤亜矢误会是流氓一脚踢在脸上。事后获得她们的号码。

修学旅行二日目：

1.9 点起床出门收到千葉良夫短信，下楼被藤沢真菜美强制拉去来良水寺参加午前学级活动并又收到千葉良夫短信。

2. 午前又会收到一些短信，来良水寺中途有紫色 E 点与真菜美观光中途遇到近藤亜矢（二周目再参加本日学级活动时出现）。

3. 午前一路跑到来良水寺境内发生剧情。附近神社可捐钱，随便吧。往地图西南走先后有 2 个紫色 E 点在真菜美的面前帮助影沼，击倒 2 名混混后再击倒 1 名持棒球棍的混混。11 点还会收到短信。

4. 午前神七軒地图东北有琴音（春日野鈴音）的紫色 E 点。

5. 今日可制霸番长：千葉县番长篠塚直樹（午前八逆神社神社东南蓝点　午后郷都駅地图西南面通道中央蓝点）、和歌山县番长古久保龍司（午前郷都御苑地图中央蓝点　午后弐念坂？参念坂地图北面蓝点）、神奈川县番长新倉和也（午前弐錠城周边地图西北绿点　午后八逆神社地图南面小道绿点）、愛媛县番长曽我部充（午前郷都駅地图西北绿点先击倒 2 名小混混再单挑　午后真郷極地图东面小巷中央绿点先击倒 2 名小混混再单挑）。

6. 新撰组连锁事件：午前真郷極理发店与杂货店之间的紫色 E 点与 2 名持械小混混战斗。午后则在戯恩華川南通り地图西南附近有紫色 E 点与 2 名持械小混混战斗（本日午前午后与明日午前共 3 次出现冲突，三选一）。

7. 午后 13 点近藤亜矢短信，前往池田高校校门口有近藤亜矢的紫色 E 点。

8. 午后八逆神社神社处有琴音（春日野鈴音）的紫色 E 点。

9. 午后一直到 17 点共会收到 4 次短信。

修学旅行三日目：

1. 起来后收到短信，下楼后选择第一项前往弐錠城参加学级活动。

2. 午前弐錠城地图中央附近有藤沢真菜美紫色 E 点，与一名小混混对战。

3. 午前弐錠城南面出口附近有藤沢真菜美紫色 E 点。10 点 30 收到千葉良夫短信。

4. 今日可制霸番长：広島县番长神原大悟（午前郷都市役所周边旅馆对面房子后面蓝点　午后郷都御苑地图中央蓝点）、岡山县番长黒住太郎（午前戯恩華川南通り地图北面蓝点　午后弐錠城地图西北面蓝点）、福島县番长宍戸亮二（午前或午后八逆神社神社下方蓝点先击倒 2 名小混混再单挑）、山口县番长福田寅吉（午前郷都御苑巴士站上方蓝点　午后郷都御所地图北面蓝点）、大阪府番长乾一（午前弐錠城周边超市对面蓝点选第一项战斗　午后新志山周辺巴士站东面蓝点选第一项战斗）、徳島县番长天羽真也（午前新志山周边西面道路蓝点　午后琴覚寺周辺巴士站对面蓝点）、高知县番长刈谷庸介（午前琴覚寺周边东面道路绿点　午后琴覚寺地图西面绿点）、秋田县番长草薙憲次（午前来良水寺东面绿点　午后郷都駅地图西面通道入口附近绿点）。

5. 午前神七軒超市南面有琴音（春日野鈴音）的紫色 E 点。

6. 午后郷都御所东北面附近有藤沢真菜美的紫色 E 点，选第一项增加好感度。

7. 午后弐念坂？参念坂地图中央有近藤亜矢的紫色 E 点，选第二项增加好感度。

8. 新撰组连锁事件：午前前往弐念坂？参念坂地图道路中央附近的紫色 E 点与 2 名持械小混混战斗（本日午前与昨日午前午后共 3 次出现冲突，三选一）。午后前往池田高校校门口的紫色 E 点与新撰组隊士沖田総司对战。

9. 午后一直到 17 点共会收到 3 次短信。

10.20 点被老师叫去发生剧情。

修学旅行四日目：

1. 起来后收到短信，下楼后选择第一项前往喜多野天漫宮参加学级活动。

2. 午前在喜多野天漫宮神社前有藤沢真菜美紫色 E 点，选第二项让刑事解围增加真菜美好感度（选第一项则与 3 个小混混战斗减好感度）。

3. 午前在前一个紫色 E 点南面有影沼紫色 E 点。11 点还有一次千葉良夫短信。

4. 今日可制霸番长：滋賀县番长西堀竜介（午前琴覚寺西面蓝点　午后喜多野天漫宮地图中央附近北道附近蓝点）、静岡县番长曾根恭次（午前真郷極地图南面空地蓝点　午后郷都市役所周辺地图南面蓝点）、石川县番长谷内達也（午前弐錠城周辺地图中央蓝点　午后郷都御苑地图西北蓝点）、愛知县番长犬飼浩輝（午前或午后郷都駅巴士站下方蓝点）、東京都番长本橋政志（午前兎月橋北面集市下方蓝点对方还带 1 名小混混　午后新志山周辺北面道路中央蓝点对方还带 1 名小混混）、鹿児島县番长加治屋隆盛（午前琴覚寺周辺地图中央道路蓝点　午后神七軒地图东北蓝点）、沖縄县番长比嘉茂則（午前郷都市役所周辺西南超市附近蓝点　午后戯恩華川南通り地图北面蓝点）、長野县番长勝野忠信（午前或午后郷都御所地图中央绿点先击倒 2 名小混混再单挑）。

5. 午前郷都御苑地图北面庭院有近藤亜矢的紫色 E 点。

6. 新撰组连锁事件：午前八逆神社，神社后北面小道的紫色 E 点与 3 名持械小混混战斗。午后真郷極杂货店外的紫色 E 点与新撰组隊士伊東甲子太郎发生剧情。

7. 午后神七軒地图东北有藤沢真菜美与琴音（春日野鈴音）的紫色 E 点，选第一项增加琴音好感度，选第二项则增加真菜美好感度。

8. 午后会收到 1 次短信。

修学旅行五日目：

1. 起来后收到短信，下楼后选择第一项陪藤沢真菜美然后去真郷極与父亲坂本隆次郎对战（胜利后不可召唤无地元超杀但送扫帚 ...）。午前还会收到 2 次短信。

2. 今日可制霸番长：栃木县番长阿久津淳哉（午前郷都御苑地图中央蓝点对方还带 2 名小混混　午后新志山周辺地图南道北端蓝点对方还带 2 名小混混）、埼玉县番长新井尚也（午前弐錠城周辺超市对面蓝点　午后兎月橋集市中央附近蓝点）、群馬县番长神宮紗代（午前八逆神社南面小道蓝点　午后喜多野天漫宮神社入口附近蓝点）、茨城县番长鬼沢篤志（午前戯恩華川南通り地图东南桥处蓝点　午后郷都御苑地图东北蓝点）、長崎县番长深堀鉄也（午前郷都市役所周辺地图北面蓝点　午后真郷極杂货店门口蓝点）、福岡县番长石松謙太（午前来良水寺境内神社门口蓝点　午后郷都駅超市附近蓝点）、熊本县番长古閑孝一（午前郷都駅巴士站下方蓝点　午后戯恩華川南通り地图东南蓝点）、大分县番长御手洗明（午前弐念坂？参念坂地图北面入口附近绿点　午后琴覚寺周辺东面道路西端入口绿点）。

3. 新撰组连锁事件：午前弐念坂？参念坂南入口附近有近藤亜矢的紫色 E 点救亜矢与 3 名小混混战斗。之后午前或午后到池田高校校门口紫色 E 点先击倒 3 名混混，然后再击倒 2 名混混后与新撰组副长土方歳三对战，获胜后连同沖田総司的号码一起获得。

4. 午后收到藤沢真菜美的短信。来到八逆神社地图中央的恋爱分支紫色 E 点，从藤沢真菜美、近藤亜矢、琴音（春日野鈴音）三个女人中选出最后的恋爱对象（琴音的话之前在夜游模式里前往戯恩華川通り地图北面的紫色 E 点接受其母要求选第一项给 5000 元与琴音会面后再选第二项用 1 个喧哗魂换 10000 元，而如果选第四项或者恋爱度不足的话即使选了谁后面二天的恋爱事件也不会出现）。

5. 午后会收到 1 次短信。

修学旅行六日目：

1. 起来后收到短信，下楼后选择第一项前往兎月橋参加学级活动（选第二项也可）。

2. 午前先后收到千葉良夫与土方的短信。

3. 午前前往時季思庵有前日选定恋人藤沢真菜美或近藤亜矢或琴音（春日野鈴音）的紫色 E 点，选第一项接受恋爱告白。

4. 今日可制霸番长：宮城县番长相沢一朗（午前兎月橋集市下方蓝点　午后時季思庵地图中央蓝点）、島根县番长澄川愛理（午前新志山周辺地图南面蓝点　午后弐錠城地图中央蓝点）、山梨县番长大芝浅吾（午前戯恩華川南通り地图东面蓝点　午后真郷極杂货店附近蓝点）、新潟县番长笹川圭介（午前弐念坂？参念坂地图中央蓝点　午后来良水寺西面入口蓝点）、佐賀县番长陣内利樹（午前来良水寺杂货店附近蓝点　午后来良水寺境内地图西南附近蓝点）、岐阜县番长馬淵浩二（午前喜多野天漫宮地图西面蓝点对方还带 2 名小混混　午后琴覚寺周辺地图东北中间一条道路蓝点对方还带 2 名小混混）、鳥取县番长都田秀平（午前郷都駅地图西北蓝点　午后弐錠城周辺地图西面蓝点）、奈良县番长福西大輔（本日番长击破至少 2 人时出现　午后神七軒地图东南绿点先击倒 4 名小混混后再击倒 7 名小混混后单挑）。

5. 新撰组连锁事件：之前收到土方 2 次短信后，午后前往来良水寺境内地图南面伊東甲子太郎的紫色 E 点先击倒 3 名持械小混混后单挑，胜利后只能获得其地元超杀，不能召唤。

6. 午后收到千葉良夫 3 次短信。

7. 百人组喧哗祭：完成所有新撰组事件后可去池田高校操场最北面树下的紫色 E 点，在这里选 2 次第一项挑战 100 人，其中一定人数时会出现沖田与土方，经验值不错，胜利后得到的神社の御守使用后还能加一级汉器，对于后期两三万升一级的情况还是有帮助，二周目及以后的周目任何一天还可

直接挑战。之后同一地点还可以无限选择战斗，不过没有 BOSS 出现且是挑战极限的战斗，体力耗尽后看击倒多少人。

修学旅行最终日：

1. 起来后收到千葉良夫与恋人的短信，午前可前往恋人的最后事件地点：如果是藤沢真菜美则紫色 E 点在真鄉極的杂货店门口；如果是近藤亜矢则紫色 E 点在来良水寺境内神社内；如果是琴音（春日野鈴音）则紫色 E 点在弐念坂？参念坂地图中央附近，选了她还要与刑事老头对战（不可召唤无地元超杀）。

2. 今日可制霸番长：北海道县番长羽二生熊十郎（如选了北海道出身地则不出现　午前或午后琴覚寺周边地图东面小道中间蓝点）、香川县番长田尾正輝（午前或午后兎月橋巴士站附近集市蓝点先击倒 3 名小混混后单挑）、三重县番长浜地典孝（午前郷都市役所周边超市附近蓝点　午后戯恩華川南通り地图西面左数第二条小巷蓝点）、富山县番长有沢勇次（午前弐錠城地图中央蓝点　午后弐錠城周边地图西南蓝点）、兵庫县番长田淵優（午前弐錠城周边地图中央附近蓝点　午后神七軒地图西面道路蓝点）、福井县番长白崎信雄（午前琴覚寺地图西面蓝点　午后郷都駅地图东北蓝点）、宮崎县番长金丸真吾（午前郷都御所北面蓝点　午后郷都御苑西北花园内蓝点）、京都府番长四方浩之（本日番长击破至少 2 人时出现　午前或午后新志山周边地图北面绿点）。

3. 喧哗百段：新撰组事件完成并制霸 47 个地域后在池田高校北面操场入口附近出现喧哗百段溝口誠的紫色 E 点，胜利后除了获得地元超杀外今后任意周目都可直接召唤并肩战斗，因此不可再挑战。

4. 午后收到最后一次短信。15 点强制到郷都駅发生剧情与新撰组総番近藤勇决战。胜利后只能获得其地元超杀，下周目不能召唤。如果制霸的番长人数还不足一半那可能不能决斗而直接结束游戏。

5. 番长皇刺宴：47 个地域番长亲自制霸并击倒最终 BOSS 新撰组総番近藤勇后，二周目及以后的周目任何一天可在池田高校百人组喧哗祭相同地点的紫色 E 点选第二项挑战 48 人（每次先完成百人组喧哗祭），每次同时出现 3 人，直到击倒 48 人，胜利后也有神社的御守，经验值不错，可反复挑战。

喧哗番长 3 FQA（问与答）

一问：3 代与 2 代有什么明显差别？

答：2 代地图很大并且不限制区域，3 代地图小又划分了很多区域比较适合掌机拿的起放的下的特点；2 代可购买自行车摩托车自行兜风，3 代则没有；2 代结局有 10 个，3 代算上恋爱的话只有 4 个，因此没有影响结局的暴发度设定及恋爱外的分支路线；2 代有很多对话配音，3 代因为掌机容量关系没有对话的配音；2 代的时间比较充裕可以慢慢完成各种事件，3 代则 7 天一过就自动结束游戏且错过当天的特殊事件第二天不能再触发；由于掌机按键少 2 代的一些诸如威慑及挑衅在 3 代都被取消了；3 代加强了番长数量成为游戏的主要乐趣，因此地元超杀的数量也大增；3 代取消了一些 2 代的设施，只保留了超市杂货店理发店与服装店，其中游戏厅的取消个人觉得比较可惜；3 代小弟能力方面与你本身的能力有关，不再需要另外练了。

二问：有没有前作的角色登场？

答：很遗憾，只有千葉良夫情报屋一人，从他口中得知前 2 作的主角田中与武田及个性角色如月间的极东与东关大战。

三问：交通工具有什么差别？

答：交通工具方面出租车只有用卡召唤且费用不低但可达到地铁与巴士都无法到达的大多数的场景且很方便省时，地铁覆盖地域少时间上却比较省，巴士到达地域比地铁多一些但时间要长一些。

四问：郷都市役所周边、弐錠城周边、琴覚寺周边、新志山周边在乘交通工具时怎么没有？

答：交通工具画面时分别叫市役所前、弐錠城前、琴覚寺前、新志山前，在大地图及各地域活动时则是以上这些名字。

五问：郷都御所与来良水寺境内在哪？

答：分别在郷都御苑地图中央附近与来良水寺地图东面的出入口。

六问：游戏的记录点只有在旅馆内三楼的房子里吗？

答：是的，除了这个七天后游戏结束时也会提示你存档。

七问：二周目继承什么？

答：基本都会继承，而土特产及番长手机电话短信什么的没了，只剩喧哗百段可保留召唤，需要重新打番长了，这也是游戏乐趣嘛。

八问：二周目难度与出身地能改吗？

答：可以改难度，但出身地学校与名字都不能改。

九问：二周目地图中的小礼品是否还能拾？

答：可以。

十问：幽灵恶神状态怎么取消？

答：八逆神社里捐钱吧，要捐很多钱才会消除。

十一问：被警察追怎么办？

答：找个场景切换即可，平时请少做坏事。

十二问：小旗子怎么取不了？

答：见 3 楼旗子取得方法。

十三问：有些番长怎么不能召唤？

答：番长召唤跟男气值有关，有些番长比较邪恶，你的男气值也要降低，拿武器到处破坏吧。

十四问：怎么练级快？

答：击倒全47个番长及最终BOSS近藤勇后二周目开始可以挑战番长皇刺宴，经验值多还有神社の御守可加一级，并且可以反复挑战。如果觉得番长皇刺宴比较吃力，也可在二周目的真绑極引一群小混混后用近藤勇的地元超杀刷。

十五问：我99级了但喧哗魂不够加能力啊？

答:99级最后一次也只能加12点，总共只能加一半的能力左右吧，剩下的要到夜游模式里打混混获得随机掉下的喧哗魂，另外在故事模式中也可到喜多野天漫宮神社每捐100000元获得10个喧哗魂。

十六问：衣服发型怎么收集全？

答:最后一天再去服装及理发店看看，另外很多跟武勇传有关，见3楼。

十七问：电脑什么时候变强？

答：三周目开始COM的各种能力会变强。

十八问：为什么老是死机？

答:开机按住R改CPU的速度为Default可降低死机频率。

武勇传（武勇伝）

序号	武勇传名	传说达成方法
01	旅先でも熱視線を忘れぬ野生の狼	与年轻女性路人对眼100回
02	完熟の魅力に釘付けな漢	与年长女性路人对眼100回
03	海外に目を向けたワールドワイドな漢	与外国女性路人对眼100回
04	実は男が好きかもしれない漢	与年轻男性路人对眼100回
05	年上と見るや噛み付く反抗期の漢	与年长男性路人对眼100回
06	外国人と見るやメンチを切る高圧外交の漢	与外国男性路人对眼100回
07	国家権力に抗うも相手にされなかった漢	与警察对眼合计游戏时间5小时
08	地獄の鬼も震え上がる眼力王	对眼射线吓倒小混混50人（男气高时容易成功）
09	閻魔大王も腰を抜かす眼力神	对眼射线吓倒小混混100人
10	うんこ座りを極めた漢	うんこ座り（白虎型、青龙型、玄武型、朱雀型）任意气合溜蹲姿合计使用游戏时间6小时
11	いじけた空気をまとった漢	体育座り气合溜蹲姿合计使用游戏时间6小时（武勇传No.37达成后习得体育座り）
12	鍛えるのが好きな筋肉マニア	ブリッジ气合溜蹲姿合计使用游戏时间6小时
13	腰の低すぎる漢	DOGEZA气合溜蹲姿合计使用游戏时间6小时（蹲姿偷窥第六日被藤沢真菜美抓住后获得）
14	正座をし続けた男	SEIZA气合溜蹲姿合计使用游戏时间6小时（蹲姿偷窥第三日被藤沢真菜美抓住后获得）
15	五十万円も貯めた漢	所持金50万以上
16	百万円もの大金を貯めた漢	所持金100万以上
17	郷都中の木刀を集めた平成の弁慶	全部15把木刀收集（送光剑）
18	土産物を買いまくつた気が利く漢	15种土特产全部收集完成修学旅行
19	茶道に通じた漢	喝抹茶（薄茶）50罐(3种茶杂货店都有）
20	茶道を究めた漢	喝抹茶（濃茶）50罐
21	新たな茶の道を開いた漢	喝抹茶（激濃茶）50罐
22	信心深い人を目指そうとした漢	吃精進弁当50个（推荐戲恩超市）
23	雅な食を求めた漢	吃雅弁当50个（推荐戲恩杂货店）
24	銘菓を食べつくした甘党の漢	15种土特产全部食用过
25	断食を決行した漢	三天不吃任何食物回复体力气力（连续睡觉达成容易）
26	断食の鬼	六天不吃任何食物回复体力气力（连续睡觉达成容易）
27	髪型が日毎違い誰だか分からない漢	发型变更20回
28	見る度に服が違うファツシヨナブルな漢	服装变更30回
29	髪型に全くこだわらない漢	七天里都不改变发型
30	服装に全くこだわらない漢	七天里都不换任何服装
31	バッグに入りきらないほど服を買った漢	全部位服装收集
32	みやげ屋の術中にハマってしまった漢	14面旗子全收集

33	厄除け祈願しまくつたビビリな漢	八逆神社捐钱合计5万以上
34	学業成就しまくつたまじめな漢	喜多野天漫宫捐钱合计5万以上
35	実は彼女がメチヤメチヤ欲しい漢	来良水寺境内縁結び神社捐钱合计5万以上
36	信心深い漢	神社捐钱合计20万以上
37	旅行なのに外に出かけなかつた漢	一天不离开旅馆三阶（睡到第二天即可）
38	旅館に篭もり続けた作家肌な漢	七天里都不离开旅馆三阶（从开始睡到到游戏结束即可）
39	門限をまもらない自由人	3天19点前都不主动回旅馆
40	最後まで返つてこない鉄砲玉漢	每天19点前都不主动回旅馆
41	門限を守りきつたルールに模範的な漢	每天19点前都主动回旅馆
42	自分だけの旅行を楽しんだ漢	不参加任何学级活动结束修学旅行
43	思い出作りに情熱を燃やしたエロ漢	连续3天晚上三階非常階段偷窥女澡堂
44	湯煙の先をあきらめなかつた稀代のエロ漢	每天晚上三階非常階段偷窥女澡堂
45	大人になつても修学旅行にきてしまつた漢	3周目第一战开始（此时COM能力变强）
46	北海道地方をシメた漢	北海道番长制霸
47	東北地方をシメた漢	青森、岩手、宮城、秋田、山形、福島番长全制霸
48	関東地方をシメた漢	茨城、栃木、群馬、埼玉、千葉、東京、神奈川番长全制霸
49	北陸地方をシメた漢	富山、石川、福井番长全制霸
50	甲信越地方をシメた漢	山梨、長野、新潟番长全制霸
51	東海地方をシメた漢	静岡、愛知、岐阜、三重番长全制霸
52	近畿地方をシメた漢	大阪、兵庫、京都、滋賀、奈良、和歌山番长全制霸
53	中国地方をシメた漢	岡山、鳥取、広島、島根、山口番长全制霸
54	四国地方をシメた漢	愛媛、高知、徳島、香川番长全制霸
55	九州地方をシメた漢	福岡、佐賀、長崎、熊本、大分、宮崎、鹿児島番长全制霸
56	沖縄地方をシメた漢	沖縄番长制霸
57	全国統一を果たした漢	全47地域制霸
58	一回の旅行で番長全て殴り倒した漢	七日内全地域47名番长亲自击倒制霸
59	四十七地元技を華麗に使いこなす漢	使用47个地域番长的地元超杀
60	すべての言葉を理解した漢	全47县番长资料卡片收集
61	拳一つで三百人の強敵を倒した漢	空手赤拳击倒300个小混混
62	拳一つで五百人の強敵を倒した漢	空手赤拳击倒500个小混混
63	拳一つで千人の強敵を倒した漢	空手赤拳击倒1000个小混混
64	相手の拳を見切つた漢	对手攻击瞬间当身防御抓住对方100回
65	誰かれ構わず敵とみなす近眼少年	攻击50次路人
66	触れる者皆傷つけた硝子細工の少年	攻击150次路人
67	外交上問題のある漢	攻击50次外国路人
68	旅の恥はかき捨ての軟派野郎	与年轻女性路人对话50回
69	自称「年上キラー」	与年长女性路人对话50回
70	国交を強く望む漢	与外国女性路人对话50回
71	話し好きな漢	与年轻男性路人对话50回
72	年長者の声に耳を傾ける漢	与年长男性路人对话50回
73	実は英語の成績が良い漢	与外国男性路人对话50回
74	轢かれ続けた漢	被车撞50回
75	懲りない漢	被警察逮捕10回
76	七日間の内に十五回も捕まつた漢	七日内被警察逮捕15回
77	タンカで喧嘩を売り続けた漢	主动发动对眼射线啖呵对句50回
78	タンカで喧嘩を売られ続けた漢	被对方先发动对眼射线啖呵对句50回
79	史上最強のシヤバ王	男气值负值幽灵恶王状态（拒绝对眼搞破坏等降低男气值）
80	史上最強のシヤバ神	男气值负值幽灵恶神状态
81	セーブ無しクリア	不记录结束修学旅行
82	バス大好きな漢	全巴士线路都乘过

83	鉄道マニア	全地铁线路都乘过
84	バス以外の乗り物を認めないバスマニア	整个修学旅行全巴士线路都乘过并且不乘其他交通工具（送无限免费巴士地铁卡）
85	鉄道以外に浪漫を感じない鉄ちゃん	整个修学旅行全地铁线路都乘过并且不乘其他交通工具（送无限免费巴士地铁卡）

番长出没时间与全地元超杀

●一日目制霸可能

○青森县番长葛西健吾
出没时间：
一日目　午后郷都市役所周辺
二日目　午前戯恩華川南通り　午后郷都市役所周辺
地元超杀：裸刹鋭ラッシュ
威力：★★★★☆
气合消费：120（最大 255）
效果：连续突进攻击

○岩手县番长久慈京平
出没时间：
一日目　午后八逆神社
二日目　午前新志山周辺　午后郷都御苑
地元超杀：三ツ石鬼手形
威力：★★★★☆
气合消费：170
效果：近距离攻击

○山形县番长星川拓也
出没时间：
一日目　午后真郷極
二日目　午前琴覚寺周辺　午后琴覚寺
地元超杀：ワンツーチエリー
威力：★★★★
气合消费：120
效果：连续突进攻击

●二日目制霸可能

○千葉县番长篠塚直樹
出没时间：
二日目　午前八逆神社　午后郷都駅
三日目　午前時季思庵　午后兎月橋
地元超杀：フラワーライフドロップ
威力：★★★★
气合消费：170
效果：投技

○和歌山县番长古久保龍司
出没时间：
二日目　午前郷都御苑　午后弐念坂？参念坂
三日目　午前兎月橋　午后時季思庵
地元超杀：熊野古掌底
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：近距离攻击

○神奈川县番长新倉和也（连合番长）
出没时间：
二日目　午前弐錠城周辺　午后八逆神社
三日目　午前喜多野天漫宮　午后神七軒
地元超杀：タワーボム
威力：★★★★
气合消费：170
效果：投技

○愛媛县番长曽我部充（连合番长）
出没时间：
二日目　午前郷都駅　午后真郷極
三日目　午前郷都駅　午后戯恩華川南通り
地元超杀：イヨカンナツクル
威力：★★★★☆
气合消费：165
效果：近距离攻击带眩晕

●三日目制霸可能

○広島县番长神原大悟
出没时间：
三日目　午前郷都市役所周辺　午后郷都御苑
地元超杀：本場の凄み
威力：★★★☆
气合消费：120
效果：远距离攻击可对眼射线

○岡山县番长黒住太郎
出没时间：
三日目　午前戯恩華川南通り　午后弐錠城
地元超杀：ISK スリーアミーゴ
威力：★★★★
气合消费：150
效果：投技

○福島县番长宍戸亮二
出没时间：
三日目　午前八逆神社　午后八逆神社
四日目　午前弐念坂？参念坂　午后来良水寺
地元超杀：紅牛頭突き
威力：★★★★
气合消费：170

效果：投技

〇山口县番长福田寅吉
出没时间：
三日目　午前郷都御苑　午后郷都御所
四日目　午前戯恩華川南通り　午后八逆神社
地元超杀：虎怖愚プレス
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：跳跃泰山压顶攻击

〇大阪府番长乾一
出没时间：
三日目　午前弐錠城周辺　午后新志山周辺
四日目　午前神七軒　午后琴覚寺
地元超杀：那弐和ボケ倒し
威力：★★★★★
气合消费：180
效果：近距离攻击

〇徳島县番长天羽真也
出没时间：
三日目　午前新志山周辺　午后琴覚寺周辺
四日目　午前来良水寺　午后来良水寺境内
地元超杀：ヨイヨイ？ダンス
威力：★★★★☆
气合消费：160
效果：突进范围攻击

〇高知县番长刈谷庸介（连合番长）
出没时间：
三日目　午前琴覚寺周辺　午后琴覚寺
四日目　午前時季思庵　午后時季思庵
地元超杀：カツオタタキ
威力：★★★★
气合消费：180
效果：投技

〇秋田县番长草薙憲次（连合番长）
出没时间：
三日目　午前来良水寺　午后郷都駅
四日目　午前弐錠城　午后弐錠城周辺
地元超杀：イネガーヴォイス
威力：无
气合消费：150
效果：使对方鞠躬

●四日目制霸可能
〇滋賀县番长西堀竜介
出没时间：
四日目　午前琴覚寺　午后喜多野天漫宮

地元超杀：オオナマヅシェイカー
威力：★★★★★
气合消费：175
效果：近距离范围攻击

〇静岡县番长曽根恭次
出没时间：
四日目　午前真郷極　午后郷都市役所周辺
五日目　午前喜多野天漫宮　午后神七軒
地元超杀：イラブティブ？不慈夜魔
威力：无
气合消费：100
效果：一定时间内攻击附带吹飞

〇石川县番长谷内達也
出没时间：
四日目　午前弐錠城周辺　午后郷都御苑
五日目　午前琴覚寺周辺　午后郷都御所
地元超杀：百万石パワー
威力：无
气合消费：100
效果：抛出大量金钱

〇愛知县番长犬飼浩輝
出没时间：
四日目　午前郷都駅　午后郷都駅
五日目　午前真郷極　午后郷都市役所周辺
地元超杀：鯱インフェルノ
威力：★★★★☆
气合消费：170
效果：投技

〇東京都番长本橋政志
出没时间：
四日目　午前兎月橋　午后新志山周辺
五日目　午前来良水寺　午后来良水寺境内
地元超杀：トリプルスリーアップ
威力：无
气合消费：100
效果：一定时间内附加攻守息状态

〇鹿児島县番长加治屋隆盛
出没时间：
四日目　午前琴覚寺周辺　午后神七軒
五日目　午前時季思庵　午后時季思庵
地元超杀：ロケットスマッシュパンチ
威力：★★★★★
气合消费：180
效果：跳跃范围攻击

〇沖縄县番长比嘉茂則

出没时间：
四日目　午前郷都市役所周辺　午后戯恩華川南通り
五日目　午前新志山周辺
地元超杀：カラテイ
威力：★★★★☆
气合消费：170
效果：中距离攻击

○長野县番长勝野忠信（连合番长）
出没时间：
四日目　午前郷都御所　午后郷都御所
地元超杀：御神渡りチヨツプ
威力：★★★☆
气合消费：170
效果：远距离攻击

●五日目制霸可能
○栃木县番长阿久津淳哉
出没时间：
五日目　午前郷都御苑　午后新志山周辺
地元超杀：腐苦屁剥き
威力：★★★★☆
气合消费：170
效果：投技

○埼玉县番长新井尚也
出没时间：
五日目　午前弐錠城周辺　午后兎月橋
地元超杀：砕命の一擊
威力：★★★★★
气合消费：200
效果：中距离攻击

○群馬县番长神宮紗代
出没时间：
五日目　午前八逆神社　午后喜多野天漫宮
六日目　午前郷都市役所周辺　午后郷都駅
地元超杀：マンマワールド
威力：★★★★
气合消费：120
效果：近距离范围攻击

○茨城县番长鬼沢篤志
出没时间：
五日目　午前戯恩華川南通り　午后郷都御苑
六日目　午前郷都御苑　午后郷都御苑
地元超杀：絶対権力の印
威力：无
气合消费：150
效果：使对方鞠躬

○長崎县番长深堀鉄也
出没时间：
五日目　午前郷都市役所周辺　午后真郷極
六日目　午前神七軒　午后喜多野天漫宮
地元超杀：キャノン南蛮ブロウ
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：连续突进攻击

○福岡县番长石松謙太
出没时间：
五日目　午前来良水寺境内　午后郷都駅
六日目　午前八逆神社　午后戯恩華川南通り
地元超杀：ブタ鼻チヨーパン
威力：★★★★
气合消费：180
效果：近距离攻击

○熊本县番长古閑孝一
出没时间：
五日目　午前郷都駅　午后戯恩華川南通り
六日目　午前琴覚寺　午后琴覚寺
地元超杀：カルデラヘッドバット
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：跳跃攻击

○大分县番长御手洗明（连合番长）
出没时间：
五日目　午前弐念坂？参念坂　午后琴覚寺周辺
六日目　午前真郷極　午后郷都市役所周辺
地元超杀：ヘルラウンドパンチ
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：中距离连续攻击

●六日目制霸可能
○宮城县番长相沢一朗
出没时间：
六日目　午前兎月橋　午后時季思庵
最终日　午前八逆神社　午后真郷極
地元超杀：伊達男のやせ我慢
威力：无
气合消费：100
效果：铁心脏一定时间内肺活量不减

○島根县番长澄川愛理
出没时间：
六日目　午前新志山周辺　午后弐錠城
地元超杀：愛の三段落とし

威力：★★★★☆
气合消费：170
效果：投技

〇山梨县番长大芝浅吾
出没时间：
六日目　午前戯恩華川南通り　午后真郷極
最终日　午前神七軒　午后喜多野天漫宮
地元超杀：不死夜魔
威力：★★★★★
气合消费：200
效果：近距离攻击

〇新潟县番长笹川圭介
出没时间：
六日目　午前弐念坂？参念坂　午后来良水寺
最终日　午前喜多野天漫宮　午后琴覚寺周辺
地元超杀：俵かつぎ投げ
威力：★★★★
气合消费：170
效果：投技

〇佐賀县番长陣内利樹
出没时间：
六日目　午前来良水寺　午后来良水寺境内
最终日　午前戯恩華川南通り　午后八逆神社
地元超杀：ムツゴロウ十字飛び込み
威力：★★★★☆
气合消费：120
效果：空中突进攻击

〇岐阜县番长馬淵浩二
出没时间：
六日目　午前喜多野天漫宮　午后琴覚寺周辺
最终日　午前郷都御苑　午后弐錠城
地元超杀：合掌天下割り
威力：★★★★
气合消费：150
效果：前方近距离范围攻击

〇鳥取县番长都田秀平
出没时间：
六日目　午前郷都駅　午后弐錠城周辺
最终日　午前来良水寺　午后来良水寺境内
地元超杀：鬼夜眼瑠イリュージョン
威力：无
气合消费：120
效果：范围眩晕攻击

〇奈良县番长福西大輔（连合番长）
出没时间：
六日目　午后神七軒（2人以上番长击破出现）
最终日　午前時季思庵　午后時季思庵
地元超杀：後光座禅ドロップ
威力：★★★★★
气合消费：180
效果：跳跃踩地范围攻击

●最终日制霸可能
〇北海道番长羽二生熊十郎
出没时间：
最终日　午前琴覚寺周辺　午后琴覚寺周辺
地元超杀：ベアーズタフネス
威力：无
气合消费：120
效果：一定时间内霸体

〇香川县番长田尾正輝
出没时间：
最终日　午前兎月橋　午后兎月橋
地元超杀：グルテンツイスト
威力：★★★★★
气合消费：180
效果：投技

〇三重县番长浜地典孝
出没时间：
最终日　午前郷都市役所周辺　午后戯恩華川南通り
地元超杀：伊勢海老キック
威力：★★★★★
气合消费：170
效果：跳跃攻击

〇富山县番长有沢勇次
出没时间：
最终日　午前弐錠城　午后弐錠城周辺
地元超杀：火樽威華
威力：★★★☆
气合消费：200
效果：马里奥无敌星星碰人时吹飞

〇兵庫县番长田淵優
出没时间：
最终日　午前弐錠城周辺　午后神七軒
地元超杀：ウォーターフロントキック
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：跳跃踩地攻击

〇福井县番长白崎信雄
出没时间：

最终日　午前琴覚寺　午后郷都駅
地元超杀：ダイナソーズ？テイルフツク
威力：★★★★☆
气合消费：150
效果：近距离二段攻击

○宫崎县番长金丸真吾
出没时间：
最终日　午前郷都御所　午后郷都御苑
地元超杀：エクスペンスシブサンパンチ
威力：★★★★☆
气合消费：175
效果：近距离攻击

○京都府番长四方浩之（连合番长）
出没时间：
最终日　午前新志山周辺　午后新志山周辺（最终日2人以上番长击破出现）
地元超杀：僧兵拳狩り
威力：★★★★
气合消费：160
效果：投技

●新撰组与喧哗百段
○新撰组隊士沖田総司
出没时间：
三日目　午后池田高校（完成之前的新撰组连锁事件）
地元超杀：三段突き
威力：★★★★
气合消费：220
效果：近距离攻击

○新撰组副长土方歳三
出没时间：
五日目　午前或午后池田高校（完成之前的新撰组连锁事件）
地元超杀：獣王無刃
威力：★★★★
气合消费：240
效果：连续突进攻击

○新撰组隊士伊東甲子太郎
出没时间：
六日目　午后来良水寺境内（完成之前的新撰组连锁事件）
地元超杀：伊東の最後っ屁
威力：★★★★
气合消费：230
效果：远距离连续攻击

○新撰组総番近藤勇
出没时间：
最终日　午后15点郷都駅强制最终战（半数以上番长击破）
地元超杀：誠の気合
威力：★★★★★
气合消费：255
效果：大范围连续攻击

○喧嘩百段溝口誠
出没时间：
最终日　池田高校（47地域制覇）
地元超杀：ごっついタイガーバズーカ
威力：★★★★★
气合消费：170
效果：远距离攻击

恋爱事件
说明：五日目午后八逆神社从3人中决定最后恋爱对象，一定好感度以上才会成功，然后在六日目午前時季思庵发生告白事件，选第一项后最终日午前才会发生最后的恋爱事件并会影响结局有各自的恋爱结局出现。

藤沢真菜美
一日目
午后　俺の温泉旅館
二日目
午前　来良水寺境内（帮助影沼好感度+1）
午后　弐念坂？参念坂
三日目
午前　弐錠城（好感度+1 好感度+1）
午后　郷都御所（第一项好感度+1）
四日目
午前　喜多野天漫宮（第二项好感度+1 第一项好感度-1）
午后　神七軒（第二项好感度+1）
五日目
午前　真郷極（早上下楼后选第一项后去真郷極后与父亲战斗）
午后　八逆神社（午前事件完成并选藤沢真菜美 好感度4以上成功）
六日目
午前　時季思庵或兎月橋（前日午后恋爱事件成功可去時季思庵）
午后　兎月橋
最终日
午前　真郷極（最后恋爱事件土特产）

近藤亜矢
二日目

午后　池田高校（好感度 +1）
三日目
午前　池田高校
午后　弐念坂？参念坂（第二项好感度 +1）
四日目
午前　郷都御苑（好感度 +1）
五日目
午前　弐念坂？参念坂（打新撰组混混好感度 +1）
午后　八逆神社（午前事件完成并选藤沢真菜美 好感度 2 以上成功）
六日目
午前　時季思庵或池田高校（前日午后恋爱事件成功可去時季思庵）
午后　池田高校
最終日
午前　来良水寺境内（最后恋爱事件神社欢谈）

琴音（春日野鈴音）
二日目
午前　神七軒（好感度 +1）
午后　八逆神社（好感度 +1）
三日目
午前　神七軒（好感度 +1）
四日目
午后　神七軒（第一项好感度 +1）
五日目
午后　八逆神社（夜游模式戯恩華川南通り北面其母紫色 E 点给 5000 与琴音相会必要 好感度 3 以上成功）
六日目
午前　時季思庵或神七軒（前日午后恋爱事件成功可去時季思庵）
午后　戯恩華川南通り
最終日
午前　弐念坂？参念坂（最后恋爱事件与刑事对战）

里啖呵

说明：对眼射线后的啖呵对句（先比对方发动与后比对方发动对眼射线会影响句子的出现，当然这里可能还有一些没有收集到的句子），正啖呵就是按照提示输入的完整句子，成功后显示白色背景；里啖呵是 不按照提示输入而是组成隐藏的句子，成功后显示红色背景。

小混混里啖呵

里啖呵	正啖呵	性别
（男性部分句子女性也会有，女性句子男性则不会有）		

俺の友達の友達の友達は超ヤンキー	寝言は寝てから言いな!	男
恐れ入谷の鬼子母神	てめぇボコボコにしてやんよ	男
夜空のお星さまにしてあげる	足が震えてやがるぜ	男
戯恩精舎の鐘の声	どこ見てやがんだよ	男
3.14159265	俺が誰だか知らねぇのか	男
ひとよひとよにひとみごろ	てめぇなんぞ眼中にねぇんだよ	男
サインコサインタンジェント	お前等退屈なんだよ	男
俺は腐ったみかんじゃねぇ	泣いても許してやらねぇぞ	男
古池や蛙飛び込む水の音	ザコは今すぐネンネしな	男
人類皆兄弟!	ママのオツパイでも吸ってろや	男
あっち向いてホイ!	血の雨を降らせてやるよ	男
先生にチクッてもいいのか?	無事に帰れると思うなよ	男
人間は考える葦である	一撃で決めてやる!	男
石の上にも三年	本当の恐怖を教えてやる	男
（お菓子は）おやつは300円まで!	喧嘩売った相手が悪かったな	男
マグロ漁船にのせるぞ!	ビビってんじゃねぇよ	男
むかしむかしある所に…	そろそろ終わりにしてやんよ	男
一生に一回のお願い!	俺の力にひれ伏しな	男
地震雷火事オヤジ	お前なんぞ小指で充分だ	男
そこでジャンプしてみろよ	矢でも鉄砲でも持ってこいや!	男
少年よ大志を抱け!	なめた口きいてんじゃねぇよ	男
お前のものは俺のもの	夢を見せてやるよ	男
規律礼着席!	おい道をあけな	男

バカつて言つた奴がバカ!	俺の前から消えうせろ	男
家に帰るまでが遠足です	拳の使い方を教えてやるよ	男
仏の顔も三度まで	そんなに痛い目にあいたいか	男
ポップステップジャンプ	安っぽい喧嘩売つてんなよ	男
お父さんに言いつけちゃうぞ!	やんのかこらぁ	男
嘘ついたらハリセンボンのますぞ!	どこ見てんだよ	男
後は野となれ山となれ	ちょっとツラ貸しな小僧	男
穴があったら入りたい	地面にはいつくばれ	男
鳴くよウグイス平安京	この拳にすべてをかける	男
人の不幸は蜜の味	人生やり直してこいよ	男
一フジニタカミナスビ	ちょっと遊んでけよ小僧	男
お前の母さんデベソ!	いきがってんじゃねぇぞ!	男
エッチスケッチワンタッチ	お嫁に行けなくなるぜ!	女
いい国作ろう鎌倉幕府	どっからでもかかって来な子猫ちゃん!	女
夫婦喧嘩は犬も食わぬ	お嬢ちゃんに俺の相手がつとまるか	女
女心と秋の空	女を殴るのは趣味じゃねえけど	女

番长特殊人物里啖呵

里啖呵	身份姓名
なガッパ きまげ!	青森县番长葛西健吾
わぁきもやげできた	岩手县番长久慈京平
このあがすけたがり!	山形县番长星川拓也
テメエかつくらわすぞ!	千葉县番长篠塚直樹
寝ぼけちぇあんのとちゃうか?	和歌山县番长古久保龍司
ザコの相手は かったりい!	神奈川县番长新倉和也
おどれぶちまっそー!	愛媛县番长曽我部充
おどりゃあなにしよんな!	広島县番长神原大悟

おめえちばけとんな!	岡山县番长黒住太郎
かっくらすけるぞっ!わが!	福島县番长宍戸亮二
ちょおこっちにこいっちゃ!	山口县番长福田寅吉
こらワレなんぼのもんじゃ!	大阪府番长乾一
おどれんくになぐりこんだるぞ!	徳島县番长天羽真也
おんしゃぁなめちゅうがか?	高知县番长刈谷庸介
んがやるあんだが?!	秋田县番长草薙憲次
ちょかってんなや!われ!	滋賀县番长西堀竜介
だばーけるじゃねーに!	静岡县番长曽根恭次
いじくらしいことゆうとんな!	石川县番长谷内達也
このくそだぁけが!	愛知县番长犬飼浩輝
てやんでぇこちとら江戸っ子よ!	東京都番长本橋政志
ごいとけりたくつど!	鹿児島县番长加治屋隆盛
はぁ?や~おーるばぁ?	沖縄县番长比嘉茂則
オイは本当にごうがわく!	長野县番长勝野忠信
このでれすけやろ!	栃木县番长阿久津淳哉
つざけてンじゃね!	埼玉县番长新井尚也
いなつきしムカついたい!	群馬县番长神宮紗代
調子こいてんでねーっペ!	茨城县番长鬼沢篤志
このむえぐそたれが!	長崎县番长深堀鉄也
きさんくらさるっぞ!	福岡县番长石松謙太
わりゃああごぼっかりばい!	熊本县番长古閑孝一
しゃーしー!ちくらわすぞ!	大分县番长御手洗明
しぇずね!あんまりおだずなよ!	宮城县番长相沢一朗
かんないすアタマが!	島根县番长澄川愛理
おまんこっちへこう!	山梨县番长大芝浅吾
このあったかさぁ!	新潟县番长笹川圭介
わがぁ!がっぺむかつく!	佐賀县番长陣内利樹
おんしやにつこー性格やさぁ!	岐阜县番长馬渕浩二
ワリャなにねらみだつだ!	鳥取县番长都田秀平
勝負したらやんけ!	奈良县番长福西大輔
なにがめってんのオマエ!	北海道番长羽二生熊十郎
このおとっちゃまが!	香川县番长田尾正輝
われにつすいんやにい!	三重县番长浜地典孝
おわと 勝負やらんまいけ!	富山县番长有沢勇次

オマエめっさごーわく!	兵庫県番长田淵優
オメはおっぜぇー男やな!	福井県番长白崎信雄
オリにさかてんぼつくな!	宮崎县番长金丸真吾
ぶぶづけ食いなはれ	京都府番长四方浩之
イケメン野郎でうらやましい	新撰组隊士沖田総司
馬の耳に念仏…	新撰组副长土方歳三
コスプレは俺だけの特権だ!	新撰组隊士伊東甲子太郎
いよっ!日本一!	新撰组総番近藤勇
ねぇパパーおもちゃ買ってー!	父亲坂本隆次郎
娘さんをボクにください	刑事
先輩いいかげん卒業しろよ	喧嘩百段溝口誠

土特产名	供应地域杂货店
うりぼう	郷都市役所周辺、戯恩華川南通り、八逆神社、兎月橋、琴覚寺周辺
緑起餅	弐念坂？参念坂、新志山周辺、琴覚寺
根性焼	琴覚寺、琴覚寺周辺、神七軒
さくら餅	戯恩華川南通り、郷都御苑、兎月橋、郷都駅
喜多野豆	琴覚寺周辺
兎月浜	兎月橋
八逆餅	郷都市役所周辺、八逆神社
ネジリ	郷都市役所周辺、真郷極、八逆神社、来良水寺
まくり餅	真郷極、八逆神社、新志山周辺、郷都駅
モギリ	真郷極、来良水寺、郷都御苑、郷都駅
ふきだまり	来良水寺、弐念坂？参念坂
波風	戯恩華川南通り、郷都御苑、新志山周辺、琴覚寺、神七軒
文無	戯恩華川南通り、兎月橋、神七軒、郷都駅
おくえ	全 13 个杂货店
堅包み	郷都市役所周辺、戯恩華川南通り、兎月橋、琴覚寺周辺

店外服装发型

说明：最终日可去真郷極服装店与理发店购买新货，这里列出服装店及理发店外的服装发型。

名称	入手方法
ふんどし	旅馆一楼女澡堂内
旦那の浴衣 / 旦那のはきもの	武勇传 38 达成后入手
連合の白いインナー / 光の盾 / 連合の白いパンツ / 連合の白い靴 / 連合の白い帽子	武勇传 60 达成后入手
着物：散刃 + 着物：吴绚 + 赤ぼつくり + 黒ぼつくり + 舞虎島田 + 舞虎フエイス	武勇传 06 达成后入手 + 达成后商店新增
白魔呂 / 白魔呂袴 / 魔呂靴 / 魔呂帽子 / 魔呂フエイス + ミド魔呂 / ミド魔呂袴 + 水色魔呂 / 水色魔呂袴	武勇传 23 达成后入手 + 达成后商店新增
琴覚寺着ぐるみ	旗子全收集武勇传 32 达成后入手
バナナマン着ぐるみ	武勇传 79 达成后入手
ブリーフ + グレーブリーフ + ブラックブリーフ	武勇传 80 达成后入手
団子番長! 着ぐるみ	土特产收集价值总额 10 万以上（2 周目父送）
スキンヘッド	被警察逮捕后
溝口のハチマキ	击倒喧嘩百段溝口誠后

武器及木刀

说明：拿过的武器直接保存在屋中。

武器名	入手方法
竹刀	比如一日目郷都市役所周辺地铁附近小混混手中
物干し竿	弐錠城周辺地图东北工事中挡板后面角落
角材	比如一日目真郷極杂货店附近巡逻小混混手中
金属バット	比如一日目八逆神社杂货店附近小混混手中
一番ウッド	琴覚駅周辺地图东面 2 个入口附近角落
ハリセン	武勇传 64 达成后入手
三段警棒 w	千葉县番长篠塚直樹手中或大量警察出现后某人手中
鉄パイプ	比如一日目八逆神社北面小道附近巡逻小混混手中
ほうき	喜多野天漫宫地图北面或五日目午前答应真菜美前往真郷極战胜父亲后入手
デッキブラシ	旅馆一楼女澡堂内
扇子	弐念坂？参念坂杂货店

神社にあるひしゃく	武勇传 33 达成后入手
警策	武勇传 34 达成后入手
錫杖	武勇传 35 达成后入手
木刀（銘：郷都駅）	郷都駅杂货店

木刀（銘：来良水寺）	来良水寺杂货店
木刀（銘：弐?参念坂）	弐念坂?参念坂杂货店
木刀（銘：八逆神社）	八逆神社杂货店
木刀（銘：市役所前）	郷都市役所周辺杂货店
木刀（銘：真郷極）	真郷極杂货店
木刀（銘：旅館）	俺の温泉旅馆内杂货店
木刀（銘：戯恩）	戯恩華川南通り杂货店
木刀（銘：郷都御苑）	郷都御苑杂货店
木刀（銘：神七軒）	神七軒杂货店
木刀（銘：兎月橋）	兎月橋杂货店
木刀（銘：新志山）	新志山周辺杂货店
木刀（銘：琴覚寺前）	琴覚寺周辺杂货店
木刀（銘：琴覚寺）	琴覚寺杂货店
天夢羅蜘乃木剣	武勇传 36 达成后入手
光の剣	以上全 15 把木刀收集 武勇传 17 达成后入手

金钱（小礼品）

说明：小礼品中的武器见上表，小礼品中的消费道具则不列出，留给大家探索乐趣。

金额	入手方法
6000 元	郷都市役所周辺地图有中央靠东南停车场角落附近有 2 个小混混
24000 元	郷都市役所周辺地图东北四个木箱破坏后
9000 元	真郷極超市对面弄堂远处两个椅子间
12000 元	八逆神社杂货店附近自动贩卖机旁
9000 元	郷都駅地图西北角
90000 元	郷都駅巴士站东面最左下草丛中
15000 元	弐念坂?参念坂地图中央死胡同木桶后
15000 元	来良水寺境内地图东面铁链旁
6000 元	来良水寺境内地图西南一根靠房柱后
45000 元	弐錠城周辺巴士站上方破坏箱子后面
9000 元	弐錠城地图东北角落
6000 元	池田高校东北角
15000 元	新志山巴士站对面停车场角落
30000 元	兎月橋集市一排店后面蓝色垃圾桶处
21000 元	琴覚寺入口直走第一道门进入后右手边
15000 元	琴覚寺周辺地图中央道路一处死胡同房子旁
9000 元	神七軒地图东南角

旗子

说明：14 个旗子收集方法为对准旗子用对眼射线，有不少旗子需要男气值很高时才可收集。

旗子地点	入手方法
俺の温泉旅馆	3 楼老师屋内墙壁"喧哗上等"挂轴后
郷都市役所周辺	旅馆门外对面墙壁
弐念坂?参念坂	地图中间的一条道路左侧板后，需蹲下时发动
兎月橋	地图中方型位置，小吃集会附近无人摊位上，需往前走时发动
郷都駅	楼梯左面墙壁
戯恩華川南通り	南面从右往左数第二条桥旁，需往前走时发动
八逆神社	神社东南杂货店附近帐篷中，需站在附近中间的椅子上发动
来良水寺境内	从来良水寺来到来良水寺境内，神社附近左边石头上，需蹲下时发动
琴覚寺周辺	地铁口
琴覚寺	西南往上左侧栅栏内，需蹲下时发动
真郷極	南面入口附近商店墙上，需发动击倒広島番长神原大悟得到的地元超杀本場の凄み
神七軒	东面杂货店对面屋檐上，需站在最南车上发动
郷都御苑	西北一堆椅子附近草丛中，需蹲下时发动
新志山周辺	杂货店对面左边招贴后，需发动击倒広島番长神原大悟得到的地元超杀本場の凄み

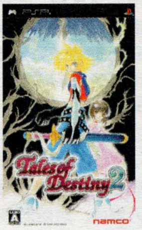
神秘生物

名称	时间	地点
飞碟	13:15-13:45	郷都市役所周辺旅馆出来向地铁口看
飞碟	11:30-12:00	来良水寺境内地图东面铁链后提前站好看过去处
河童	17:30-18:00	兎月橋地图西北桥下可站在摊位后面看
槲头虫	17:30-17:40	来良水寺地图东面小屋旁草丛中
口裂女	18:30-19:00	新志山周辺地图西北三叉路口一处凹陷民宅处
人面狗	10:30-11:10	琴覚寺地图西南栅栏后
蛙人	12:00-12:30	戯恩華川南通り地图西南水中
白色飞虫	13:00-13:30	来良水寺境内短信画面最下面选项照相写真画面
黑猫	9:00-19:00	旅馆一階非常階段远处围墙上面

《宿命传说2》详细图文流程攻略

中文名：宿命传说 2	ISO容量：1040MB
原名：テイルズ オブ デスティニー2 / Tales of Destiny 2	
厂商：BANDAI NAMCO	游戏类型：角色扮演类
发行日期：2007. 02. 15	版本：欧版
系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄阶段
官方网站：http://namco-ch.net/talesofdestiny2_psp	

评分 9.2



游戏简介：

《时空幻境 命运传奇 2》(Tales of Destiny 2) 是 2002 年 11 月底推出的首款 PS2《时空幻境》系列作，也是首款延续先前系列作剧情的续篇新作，叙述《时空幻境 命运传奇》主角之子 凯伊路 承袭父志，出外冒险的故事。

BANDAI NAMCO Games 于 2006 年中同步发表，将推出多款《时空幻境》系列的重制、移植与原创新作，其中包括大受好评的 PS《时空幻境 命运传奇》的 PS2 强化重制版，以及 PS2《时空幻境 命运传奇 2》的 PSP 移植版，两款承袭同一故事剧情的作品都将于全新的平台以崭新的面貌再次登场。

PSP《时空幻境 命运传奇 2》完整移植了 PS2 版的游戏内容，包括故事、角色、图像、动画、歌曲、配音与战斗系统等等，并调整为宽屏幕格式。之外还加入了 PSP 版原创的"画廊"。玩家可于游戏过程中收集到被称为"插画书"的道具，共 68 种，每种都收录有一张来自《命运传奇》系列作的插画。另外，为了让玩家能更顺畅地进行游戏，因此 PSP 版将调整 PS2 版中难度偏高的部分，包括：

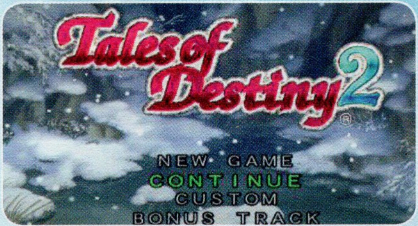
一、在较难破解的迷宫陷阱中追加了各种简易提示，或是调整机关本身的难易度。

二、降低部分头目角色的难易度。

三、提高能经由称号上升的能力状态。

四、大幅降低第二次游玩时 Grade Shop 的价格。

介于是移植作品，所以流程方面简单化，重点在于 BOSS 战方面的介绍，希望大家能喜欢。



游戏开始凯依鲁和朋友去探险，但却遭到了怪物的攻击，危机中罗尼登场了，



并为我们解决了一只熊。这场战斗只是给大家熟悉一下键位。

クレスタ库雷斯塔

这里开始可以自由移动了，大家可以随意的搜刮，可以得到不少东西。搜刮完毕后去孤儿院 2 楼，在 2 楼找露蒂发生剧情。



一觉过后，凯依鲁的英雄冒险正式拉开了序幕，建议去商店去准备准备，然后就华丽的出发吧～！

ラグナ拉古那遗迹

来到遗迹，发现也有人想找到透镜，怎能让宝物就这样落入他人手中，于是就走捷径……遗迹中部有宝箱，凯依鲁上前打开，谁知道拿完东西后遗迹就倒塌了。在遗迹的底部有一台物品鉴定仪器，只要把箱子拉进去后就能得到物品，这里重点是取得绳子然后回到上一成。继续前进就会引发第一场BOSS战。

BOSS战重点

游戏的第一个BOSS，很水皮…… 提供给大家的战略方式是先按三角，然后按R键，把NPC的能力集中，然后对BOSS进行贴身攻击，这样BOSS很快就被消灭了。

打倒BOSS后，就来到巨大的透镜处，



这里发生男女主角相遇的情节，然后凯依鲁他们就被以偷透镜的罪名押进了大牢。

ダリルシェド达利尔歇德监狱

这里就能遇见里昂SAMA，但这里只能叫他朱达斯这个名字。剧情过后得到圣光戒指，按R键就能发射火焰，可以打开一些机关。

下水道

利用刚得到的戒指破解谜题，最后在宝箱中拿哪个石切XX，对一个无法移动的石台使用，然后把石台移动到蜘蛛网处，再点火就可以了。当众人刚想离开的时候BOSS从天而降……（掉下来居然不消耗HP……）

BOSS战重点



BOSS有6000多HP，相当的皮厚啊，推荐战略是让罗尼在后面帮忙回复HP，然后凯依鲁和朱达斯在前面牵制BOSS，由于BOSS怕地属性，所以我们可以有针对性的属性的攻击。也可以把控制角色换成朱达斯，让他在后面猛放魔法（手动按键比较快）。这样BOSS的HP就有如长江流水滔滔不绝，连绵不断的流了……

クレスタ库雷斯塔

回到家，凯依鲁把自己的想法告诉了妈妈，但却被妈妈拒绝了。赌气之下去睡大头觉。一觉醒来再和妈妈商量的时候，妈妈居然爽快答应了，这真是奇迹。。。。真正的冒险之旅正式拉开了茭幕（热身运动完毕，下面才是真正的冒险）

ハーメンツヴァレー哈门茨博雷山谷

山谷里，然后发生剧情。在山谷里按O键是跳跃，注意刮风的时机。遇到女孩发生还项链事件。

アイグレッテ圣都艾古雷提

前去宿屋发生剧情，然后来到广场中央发生拜见圣女事件，接着到宿屋得到女孩的下落。正面是无法出去的，从城镇右边梯子爬到屋顶，然后从另一个屋顶下去，最后就来到了隐藏入口。

古之遗迹

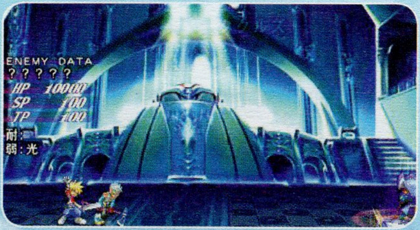
进入遗迹后，利用圣光戒指来破解谜题。谜题1：对墙壁连续射火焰，墙壁就会倒塌。 谜题2：按DESTINY字母踩石板。

ストレイライズ斯特雷莱兹大神殿



在右边门口发生剧情，然后发生BOSS战。

BOSS战重点



BOSS十分强劲，招式十分的霸道，而且HP消耗到一定程度后接近他还会进入中毒的状态，不过好在消耗他一半HP后就会发生剧情。本战最好开始的时候一起攻击，等我方HP都不多了，控制主角在后方用药物补助，在没有生命危险的时候多用晶

术在后面助攻，这样就能避免中毒和全灭的现象了。坚持一段时间就会发生剧情了。



消耗 BOSS 的一定 HP 后，就会发生剧情。然后女主角和朱大斯加入。4 人众终于齐全了，向艾古雷提港镇去搭乘定期船。

艾古雷提港镇

到达港口花 400 元搭乘定期船，船出发后可以四处走动，在甲板发生剧情。



剧情过后船晃动得很厉害，原来甲板上来了几个不速之客。

BOSS 战重点



这次 BOSS 战是连续进行的，开始是 3 个水怪（没有更好的词去形容它了……）。它怕风属性攻击，可以让莉亚拉在后方进行风晶术的攻击进行补助，3 位男士当然在战线第一线上抗咯～！BOSS 的 HP 有 14000，不过有针对性的进行攻击，不出 3 分钟就能解决它了。

第 2 场 BOSS 战比较辛苦，BOSS 的 HP 高达 27000 以上，而且没有弱点属性。所以推荐让莉亚拉在后方帮忙回复，是不是也可以放中级晶术对 BOSS 进行较大的伤害。主角主要做的就是根据 NPC 的节奏进行连击，因为 SP 消耗过快，盲目的攻击是没有任何好处的，加上连击可以加大伤害的输出，所以配合 NPC 的节奏是最好的方法。



リーネ

来到姑妈リリス家，发生剧情，然后就到四处逛逛。



（令人敬佩的偷窥英雄 ...）

第 2 天凯依鲁居然睡懒觉，



被姑妈リリス一招绝杀“叫死人也起床”哄醒了。

坑道

坑道的路错综复杂，很容易迷路．中途会发现木屋，晚上发生剧情．醒来后往南出发，很快就到达新目的地。

ノイシュタット诺依修塔特



这里拥有传说系列的特色—竞技场，参加竞技场胜利后可以得到丰富的奖励．来到码头上发现船没有修好，这时候有商人来要求凯依鲁他们帮忙。

オベロン奥贝隆社废坑

这里就需要大家来解决谜题了．找到宝物后就回去找商人交差吧~

ノイシュタツト诺依修塔特

交差完毕后就可以去乘船了．

船上

单纯发生剧情，没有任何战斗~（我可爱的BOSS们，你们在哪里啊）

スノーフリア苏诺弗里亚

着陆后向西北前进就能达到目的地．

ハイデルベルグ哈依帝鲁贝尔城

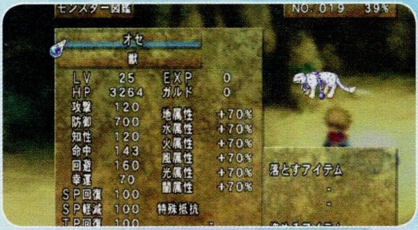


（我们主角的第一次约会~）

来到城堡下，去拜见四英雄之一 伍德隆，然后发生剧情．经过一连串事件后，就会发生怪物攻击城堡，我们可爱的BOSS终于出现了~

BOSS战重点





这次的BOSS是2个，一个人一个豹（奇怪的搭配）。本战有点难度，难就难在豹会使用魔法打算我们攻击BOSS，而BOSS也会进入灵魂爆裂状态，这个又添加了不少难度。BOSSHP20000多，看起来很少，但打到一半的时候BOSS就会进入灵魂爆裂状态，物理攻击几乎无效。。。所以我们这里针对他怕水和地属性来进行攻击，这样就能事半功倍了。

战斗结束后，莉亚拉被抓走了，凯依鲁毫不犹豫就跟着跳进了时间的旋涡．

アイグレッテ圣都艾古雷提



醒来后发现自己来到了未来的世界，然后认识了一个新战友—娜娜利．

艾古雷提港镇

在船上，凯依鲁得知莉亚拉真正身份大吃一惊……

切里克港

着陆后向新的目的地出发吧~

ヒートリバー希特里巴

这里要注意的是别被热浪击中，击中后会消耗HP的．深处会发生BOSS战．

BOSS战重点



BOSS是个大螃蟹，HP高达32000！战斗的时候请先为凯依路装备防毒的装饰品，因为被BOSS的攻击打到有一定几率会中毒的。BOSS个子巨大，招式也比较霸道。推荐的战术就是利用凯依路在前面顶BOSS，后面就交给两位女士好了（笑）。莉亚拉多使用水属性攻击，而娜娜利就负责使用药物恢复和使用低级的晶术对BOSS进行牵制，不要让BOSS把我们逼到尽头，被逼到尽头的话，就离全灭不远了……

战斗结束后回去会发现可以过桥了．

ホープタウン希望镇

在镇里发生剧情后，然后来到墓地就看见娜

娜利在墓地里和已经死去的弟弟述说着今天发生的事情



（本人觉得这段是最感人的）然后回娜娜利家吃饭~娜娜利推荐我们卡尔比欧拉，我们吃完后就出发了。

トラッシュマウンテン托拉修马丁山

在这号称垃圾山的里居然也有物品鉴定仪==+，果然烂船也有3分钉。小心别碰到毒气，会消耗HP的。谜题：踩下相应的按键相应的门就会打开，红色是1，绿色是3，兰色是5。

カルビオラ圣地卡尔比欧拉

小心的潜入还是被杂兵发现了。解决掉杂兵后就见到神，原来女主角和艾露莲都来自这个时代的圣女。在房间对机器使用圣光戒指就能回到了原来的时代。

ハイデルベルグ哈依帝鲁贝尔城



回到城里，发现透镜都不见了，不用说一定是艾露莲干的好事。第2天莉亚拉居然不见了，说不定她遇到了危险，要去找回她。

地上军处点基地

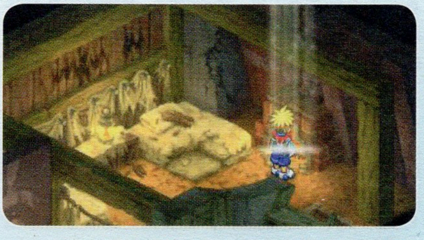
这里要解除3个封印，分别是木之封印、水之封印、火之封印。



木之封印的解除方法：调查休息市里的花瓶得到绿色植物，然后种在雪地中唯一一块露出土壤的地方就可以了。



水之封印解除方法：在基地内部会发现一块冰的结晶，利用戒指的火焰击碎它就可以了。



火之封印的解除方法：把在基地里拣到的木材扔到火炉，然后再用戒指的火焰点燃就可以了。



解除完3个封印后就可以去停留飞艇的机库了。

アイグレッテ圣都艾古雷提

在深处会和艾露莲发生战斗

BOSS战重点



BOSS的HP高达10W，好在她的攻击意识不强，我们可以慢慢的消耗她的HP。推荐上场的为2战2魔。近战的时候小心BOSS的连环攻击，要有节奏的对BOSS进行攻击。最讨厌的一点就是BOSS频繁的进行灵魂爆裂……这场是持久战，请做好心理准

备吧。



（华丽的拥抱~）

胜利一方总是会战胜邪恶的，这条万年不变的真理在艾露莲身上再一次实现了。艾露莲不敌就开溜了，这时候得到另一个戒指，效果是能发现隐藏的东西。

飞龙内部

飞龙体内需要解除4个封印才能有新的道路出现。在左边的房间，进入到控制室后，使用新得到的戒指，就会发现隐藏的东西，破坏后就能解除1个封印了。右边的房间，需要用圣光戒指射杀细胞才有新出口，然后就和左边房间的步骤一样破坏封印就可以了。右下角的需要用新的戒指来发现新的道路，然后就会遇到一个小谜题 不难~！最后解开封印就可以了。剩下的房间没有任何谜题。 解除完4个封印就能进入中新的控制室，在深处会发生战斗。

BOSS 战重点



BOSS HP8W，没有特殊的弱点属性。推荐战术是让凯依路和朱达斯在前面牵制BOSS，不要让BOSS使用的风压破坏后防线的晶术咏唱，如果主角进入了灵魂爆裂状态了，请你毫不忧郁的使用秘奥义吧，这样能狂耗BOSS的HP，当然如果你能熟练的配合SP分与来使用秘奥义的话，那就再好不过。

海之洞窟

又来到了一个不明的时空。

ヴァンジェロ苍天都市班杰罗

这里重点是收集情报。

未开化之森

利用圣光戒指烧出一条通道后，前方却被巨大的植物阻止了我们的去路，这时候



娜娜莉建议去捕捉一种叫ガルム的狼，

捉够5只就可以利用狼的牙齿烧掉那巨大的植物了。

スペランツア红莲都市斯贝兰萨

路过这个城市，可以在这里整顿一下装备。

レアルタ黄昏都市雷阿路达

在2楼闪光的地方使用探索的戒指，



就会发现隐藏入口，就可以进入图书馆了。

光之祠

来到光之祠，然后从传送点来到天空城市。

ダイクロフト空中都市戴库罗伏特

在门口处会发生BOSS战

BOSS 战重点



BOSSHP3W，不算多，问题就在于杂兵上，不快速解决杂兵的话，BOSS就会在后面狂放魔法了，推荐用莉亚拉专门攻击BOSS，打断BOSS的咏唱，其他人就去解决杂兵，如果你等级足够的话，很快就能解决BOSS了。



解决 BOSS 后在深处遇到艾露莲，艾露莲为了不让众人打搅她的计划，就把所有人



都送入了梦境。我们要控制女主角去把他们一个个从梦境中唤醒过来。

地上军处点

来到这里，发现一个少女正在被机器人追，在少女要求下帮忙解决了机器人。后来经她介绍后，让大家吃了一惊，原来她就是守护者和飞艇的制作者……

物资保管所

进去后有时间限制（10 分钟），而且里面布满了毒气，所以要手脚快点，首先要取得セルチツプ，バイオチツプ，ジーンチツプ三片芯片，然后在入口处得到マスターキー，运用万能钥匙可以找到セルキー，バイオキー这两把钥匙。在 1 层最深处使用就能得到所需物品了，终于可以离开这个鬼地方了……

任务完成，报到完毕后就去准备一下吧，大战即将拉开了序幕。

ダイクロフト空中都市戴库罗伏特

这里的敌人是可见的，不想恋战的朋友就躲开他们吧。来到控制室后迎来的是 5 分钟连续杂兵战，坚持 5 分钟后就能破坏控制室的装置了。破坏后就可以离开这个鬼地方，但正要离开的时候，大冤头巴路霸多斯出现了，还劫走了爱瓦依特……

地上军处点



迪姆罗斯因为有任务在身而无法去拯救自己新爱的女人，凯依鲁他们看不下去了，毅然的去救人。

スパイラルケイブ螺旋洞窟

洞窟深处会遇见巴路霸多斯，战斗再所难免。

BOSS 战重点

BOSSHP 很高，持久战是难免的。开始的时候很好打，等 BOSS 的 HP 消耗一半左右的时候，BOSS 就会出一招地下发光的，这时候请马上离开 BOSS 的周围，不然被击中后，不死既残……BOSS 的移动很慢，可以拉开距离用晶术去进行攻击。

打倒机器人，正要解救爱瓦依特的时候，才发现原来已经中了巴路霸多斯的圈套，好在这时候迪姆罗斯及时出现，解救了爱瓦依特。看来男人可以为了自己心爱的女人拼了老命（貌似这句是废话 = =+）。

地上军处点

迪姆罗斯受到了擅自离开岗位的惩罚，然后众人来到物资保管所，新的守护者在这里诞生了

ダイクロフト空中都市戴库罗伏特

剧情过后又遇到大冤头巴路霸多斯，这家伙真难缠，打倒他多次还要来……

BOSS 战重点

BOSS 攻击力很高，要注重防御，不然吃他一个奥义就差不多了。推荐 2 个人负责轮流来顶 BOSS，后方人员进行魔法大轰炸～ 很快就能送他回来老家了。

结束后一切正如历史所说的一样发生了。

ダイクロフト空中都市戴库罗伏特

在这里凯依鲁将会遇到自己的爸爸，但为了不改变历史，凯依鲁并没有把真相告诉他爸爸。剧情之后将会迎来与巴路霸多斯的最后一战。



BOSS 战重点

此战难度十分的大，先不说 BOSS 的 HP 高，而且这家伙的魔攻也太高了……他在 HP 还剩下 2W 左右的时候会无硬直放魔法狂轰我方辅助队员，嘴里还唧咕：靠后方放魔法的都给我死 = =+……推荐战术：3 个近战一个魔法，开始很好打，重点的分水岭就在他 HP2W 左右的时候，这时候专门找一个人负责帮忙使用药物回复后方队员的 HP，这样就能避免被秒杀，但 BOSS 会不断的放，所以使用药物的时机一定要看准，使用早了没效，使用晚了就等着用复活瓶吧。总之这场战斗是艰辛的，要有一定的

等级做保证。

ハイデルベルグ哈依帝鲁贝尔城

回到了原来的世界，向伍德洛汇报了情况。第2天，凯依鲁正和莉亚拉聊得开心的时候，众人跑来告诉他，这里的时间已经发生了扭曲，看来不解决艾露莲的话，这事情就永远无法结束。来到飞机库，发现飞机已经可以航返，目标10年后的未来。

アイグレッテ圣都艾古雷提

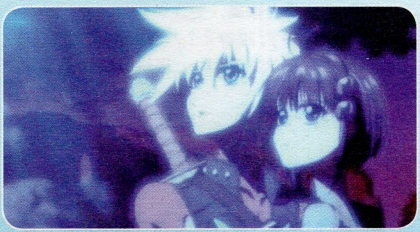
这里可以打听到艾露莲已经前往圣地卡尔比欧拉的消息。

カルビオラ圣地卡尔比欧拉

这里有个谜题，先去右上的房间使用观察戒指，就能发现隐藏的文字，根据文字的循序去点蜡烛，然后在击打大钟，这样通道就出现了。

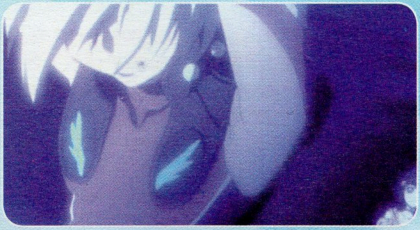
BOSS战重点

这个BOSS难度不大，就是他老是浮在空中比较麻烦罢了，最好抓住他的破绽，然后让队员放魔法，他就会出现后仰状态，那样就可以连击了，配合NPC的步骤可以对BOSS造成极大的伤害。



回到了开始和莉亚拉刚开始认识的大树下，凯依路面对微笑的莉亚拉十分不解，她马上被杀了，难道她不害怕？而且要我自己来动手杀心爱的人……英雄是什么？为了救人民，连自己最爱的人都救不了，这就是所谓的英雄吗？这种英雄我不干了。在莉呀拉的解说后，我决定了，我也只有这样干了。

最终战前请做好准备，最终战里有3个谜题，1：利用圣光戒指射击不同颜色的球，使机关转动。2：利用变小的仪器，解决不同的问题。3：小心的走就可以了。



BOSS战重点

BOSS战是连续的2连战，所以第一场难度不大，以大家现在的实力可以轻松通过了，在快干掉第一个BOSS的时候最好全员回复一下，好在第2战的时候抓住攻击的先机。第2战BOSS重点就是魔法攻击高，2近战在前面进行牵制，但要注意BOSS会瞬间移动的，不要让她闪到后方队员那里去。剩下的战斗就看大家的造化了~



一切后回复原来的模样了，但我心中总感觉少了点什么，和罗尼踏上遗迹的时候，我情不自禁的走到大树前，一阵蓝光过后出现了一个熟悉到不能熟悉的身影，明明是没有见过的人，但我却喊得出她的名字，没错，莉亚拉她回来了，回到我身边了。我作为她的英雄，我对手中的剑发誓，我要永远保护她，我的英雄之旅还没有结束，这就是我的宿命吧！

《高达VS高达》全部机体完全攻略

中文名：机动战士高达：高达VS.高达		ISO容量：855MB
原名：機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		
评分 9.2	厂商：BANDAI NAMCO	游戏类型：动作射击游戏
	发行日期：2008. 11. 20	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄阶段
	官方网站：http://gundam-vs.jp/psp/	



游戏简介：

由同名的人气街机游戏移植的PSP游戏《机动战士高达　高达vs.高达》公布于2008年11月20日发售。本作由初代的《机动战士高达》到《机动战士高达00》，全16作系列的主要机动战士集结其中，新老系列大混战的高达对战即将展开。现在为大家进行游戏的基本系统讲解以及部分的机体介绍。让玩家们提前感受这款PSP上的高达大作的魅力。

操作说明：

A：射击键（□）B：格斗键（△）C：Boost键（X）D：锁定键（○）

AB：射击键＋格斗键，副武器

BC：格斗键+Boost键，特殊格斗，特格

AC：射击键+Boost键，特殊射击，特射

BD:Boost Dush的简称，指迅速输入Boost键两次，第二次按住，机体做长距离移动。

CS:Charge shoot 蓄力枪 指按住射击键到能量蓄满后松开发射，部分机体还有格斗蓄力。

枪口校准：指枪口对准敌人的能力，通常是远距离，有较大准备动作的射击。枪口校准高，指准备动作中能一直跟踪锁定敌机，枪口校准低，指准备动作中不能精确的一直跟踪锁定敌机

飘射：指一些武器向射角范围外的敌机射击时，会有转身特殊动作同时自机短时间无法行动的现象，由于会产生自己无法移动的硬直，基本上要尽量避免。

麻痹：指一些攻击后对地方造成的全身貌似触电状的短时间不能行动，理论上机器人是不会麻痹的，不过这么说比较好理解。

N SN 空N 空SN 前 横 后 BD格 特：格斗攻击的简称，分别是：

地上通常格斗，地上Step格斗 空中通常格斗 空中Step格斗 前派生格斗 横（左或右派生格斗）后格斗 Boost Dush格斗 特殊格斗

举个例子，NN前 就是地上通常格斗两次，之后前派生格斗 空SN后特 就是空中Step格斗接后格斗再接特殊格斗。

KOH:King of Heart的简称，红心之王，看过G高达的肯定知道什么意思。游戏中，如果一次攻击造成对方超过250以上的伤害，那么在最后过关清算的时候就能拿到一个红心之王的勋章。这里主要是强调某某招式或套路伤害较大。例如说：这是一套KOH Combo。

下面首先是游戏的基本操作，其实游戏内很详细的说明了操作方法，不光有PSP版的，还有街机版的……但是估计有些朋友会兴奋的直接就开始征途（比如我）在看敌人放大招的时候心急火燎而且不懂操作而苦恼……所以还是简单讲解一下吧！如下图：



简单说明（其实大家基本都能看懂）十字键和摇杆移动，三角格斗攻击，方块射击攻击，X是跳跃，圈是锁定敌机，L是给同伴下达指令的，R为副攻击模式。

这张图是说明几种攻击模式的，去掉上面说得，剩下的都是汉字……不解释了。



这张图说的是G Cross Over（也就是机体必

杀技）和援护攻击系统。



必杀技的发动需要蓄满蓄力槽，就是左上总兵力槽下面的那个。积蓄方式算是特别……击毁敌军机体貌似会增加一点点，我方机体被击毁会大幅度增加……基本上来说是用来搏命翻盘用的，在我方处于劣势的情况下靠着这个试图一击逆转，不过地图炮的预警时间挺长……个人感觉挺好躲，不过好处是可以打断敌人的连续攻击压制，缓一口气调整一下战略什么的。发动模式是满蓄力后连续击打 2 次 L 键

援护攻击系统也比较容易理解，按 SELECT 键进行呼出，对目标敌人进行打击。需要注意一下的是每盘的援护攻击有次数限制，而且每次攻击后是有冷却时间的，不要一直按。

基本操作就到这里了。下面说一下游戏基本胜负模式，敌我双方有总兵力条，合计数值为 6000。和历代 VS 系列一样，数值为 0 就输了~ 我方选择的机体每台都有对应的兵力数值，被击毁以后就会从总兵力里面扣除该数值。简单吧？不过要说明一点的就是这里有一个虚弱设定，就是当总兵力小于你的机体的兵力设定的时候（比如总兵力剩下 1000，你的机体兵力为 3000 的时候）你的机体属性会受到削弱。所以注意一下~

机体名称：远祖高达
驾驶员名称：阿姆罗？雷



基本攻击模式：基本射击为光线枪，格斗武器为光剑，R 键副攻击武器为火箭炮，特殊射击武器为投掷光矛（可蓄力），特殊格斗武器为高高跳起用光矛进行向下攻击。援护攻击为召唤两台核战机对敌人进行射击。

机体名称：钢坦克
驾驶员名称：小林隼人
基本攻击模式：基本射击为双炮筒平射，格斗武器为双手的机关枪射击，R 键副攻击为双炮筒抛射，特殊射击为机体上下分离，核战机进行自杀式攻击，特殊格斗为跳起机关枪速射，援护攻击同阿姆罗……



附加一句……话说这东西有人会用么……

机体名称：夏亚专用扎古
驾驶员名称：夏亚？阿兹纳布



基本攻击模式：基本射击为左手机关枪射击，格斗武器为热能斧，R 键副攻击为发射火箭炮，特殊射击为三倍速模式开启，特殊格斗意义不明中，欢迎补充，援护攻击为召唤 3 架飞机对目标进行攻击。

机体名称：大魔
驾驶员名称：盖亚



基本攻击模式：基本射击为火箭炮射击，格斗武器为背后的光剑，R 键副攻击近身后的扩散光束炮，特殊射击为跳起后火箭炮速射，特殊格斗为冲刺光剑三连斩，援护攻击为召唤其他二人进行原著中经典的三连星杀阵，需要注意一点的是召唤出后会被打掉的。

机体名称：Z 高达
驾驶员名称：卡缪？维丹



基本攻击模式：基本射击为光线枪射击，格斗武器为大型光剑劈砍攻击，R 键副攻击为头顶的火神炮速射，特殊射击为切换武装，切换后普通射击变成小型光线枪射击，R 键副武器变成榴弹两连发，特殊格斗为变成飞行形态进行飞行，下方行动槽耗尽会成为 MS 形态。援护攻击为召唤花园丽进行援护战斗。

难为丽一直陪在卡谬身边…

机体名称：高达 MK2
驾驶员名称：艾玛？辛



基本攻击模式：基本射击为光线枪射击，格斗武器为双光剑斩击，R 键副攻击头部的火神炮速射，

特殊射击为超级高达便装，变装后光线枪光束变大，格斗武器变成导弹射击，特殊格斗为快速装填子弹，援护攻击为召唤 2 台利克？迪亚斯进行援护战斗。

机体名称：ZZ 高达
驾驶员名称：捷多？亚西达



基本攻击模式：基本射击为双光线枪齐射（可蓄力），格斗武器为近身后的抓摔技，R 键副攻击背后的双光线枪齐射，特殊射击为 18 连装导弹发射，特殊格斗为近身的抓投技，援护攻击为召唤两架飞机对目标敌人进行攻击。

机体名称：卡碧尼 MK2
驾驶员名称：璞露



基本攻击模式：基本射击为单手光线炮射击，格斗武器为光剑劈砍攻击，R 键副攻击为浮游炮攻击，可蓄力进行复数召唤，召唤后基本射击变成浮游炮攻击。特殊射击为直接开放浮游炮状态，以及浮游炮状态中的解除操作，特殊格斗为双手光剑乱舞，援护攻击为召唤红色卡碧尼进行浮游炮齐射。

机体名称：ν 高达（不是 V 唷 ~）
驾驶员名称：阿姆罗？雷



基本攻击模式：基本射击为光枪射击，可蓄力。格斗武器为光剑劈砍攻击，R 键副攻击浮游炮攻击，蓄力可发动多个浮游炮攻击，特殊射击为跳跃后向下导弹攻击，特殊格斗为近身后的连续攻击，援护攻击为召唤一架机体对目标机体进行射击。

机体名称：沙扎比
驾驶员名称：夏亚？阿兹纳布



基本攻击模式：基本射击为光线枪射击，蓄力为散射，格斗武器为热能战斧，R 键副攻击为浮游炮，蓄力可释放多个浮游炮对目标敌人进行攻击，特殊射击为浮游炮扇形范围攻击，特殊格斗为近身后双持热能战斧进行连续乱舞攻击，援护攻击为召唤一台 α？瓦索龙进行援护战斗。

机体名称：高达 F91
驾驶员名称：西布克



基本攻击模式：基本射击为光枪普通射击，格斗武器为光剑快速劈砍攻击，R 键副攻击为肩部机关加农炮速射，特殊射击为切换武装，切换后基本射击变成大型光枪射击，格斗武器变成防止型光线爆炸器 R 键副攻击变成头部火神炮速射，特殊格斗为冲刺斩击，援护攻击为召唤一台标准型杰刚对目标机体进行攻击。

机体名称：维基纳？基纳
驾驶员名称：塞茜莉？费亚查尔德



基本攻击模式：基本射击为光线枪射击，格斗武器为格斗和光剑组合攻击，R 键副攻击为光束发射器，击中后有麻痹效果，特殊射击为背后机关枪速射，特殊格斗为光束长矛刺击，援护攻击为召唤一台贝尔格？达拉斯对目标敌人进行自杀攻击。

机体名称：V2 高达
驾驶员名称：胡索



基本攻击模式：基本射击为光枪射击，格斗武器为光剑劈砍攻击，R 键副攻击光束步枪攻击，特殊射击为切换武装，切换后普通射击光束加大，速度加快，格斗武器变成旋转剑击，R 键变成光束散射，特殊格斗为光翼冲刺范围攻击，援护攻击为召唤两台机体对目标进行攻击。

机体名称：胜利高达
驾驶员名称：胡索



基本攻击模式：基本射击为光线枪射击，射击时候左手会出现光盾，格斗武器为冲刺光剑挑击，R 键副攻击为双手飞出攻击……在按一次可以快速回

收，特殊射击为舍弃机体做自杀攻击，使用后会变成飞机形态，再次执行会回复 MS 形态，特殊格斗为舍弃双腿进行攻击，使用后会悬浮在地面上，再次执行可以回复 MS 形态……援护攻击为召唤 3 台机体进行辅助战斗。

话说胡索你这个败家子……动不动就自杀攻击，你当高达大风刮来的么……

机体名称：神高达

驾驶员名称：多蒙？卡修



基本攻击模式：基本射击为甩剑发出光束剑气……格斗武器为连续输入的近身拳击（不愧是格斗系……）R 键副攻击头部的火神炮，特殊射击为进入拔刀术状态……攻击效果不明，特殊格斗为暴热神指，援护攻击为召唤两个类似风车高达一样的玩意进行对目标机体的攻击。

泪目啊，写到这里已经是 AM3:26 了，强忍困意的在下被关智一的华丽声音震得完全清醒了，这就是热血啊

机体名称：尊者高达

驾驶员名称：东方不败



基本攻击模式：基本射击为光束布攻击，格斗武器为连续拳击 ，R 键副攻击暗黑指，特殊射击为十二王方牌大车轮，特殊格斗为醉舞？再现江湖，援护攻击为一群不知道是什么机体的东西的齐射，附加一句，师匠的多个技能都能蓄力，每次蓄力满后都可以追加超级霸王电影弹攻击

不愧是师匠，实力果然超强几个招数都可以追打，而且伤害可观，濒死状态还能爆甲，而且战力只有 2000GP，队友选择搭配灵活度很高，有爱的朋友一定要使用一下。

补充几点

东方不败和多蒙都可以按方块蓄力发石破天惊拳。按 R 蓄力放霸王电影弹，多蒙拔刀状态下按三角就是龙卷风 --- 多蒙的天惊拳可三段蓄力。

机体名称：零式飞翼高达

驾驶员名称：希罗？尤尔

基本攻击模式：基本射击为巨型光枪射击，蓄满力后进行双枪旋转扫射，格斗武器为光剑斩击攻击，R 键副攻击为头部火神炮 特殊射击为主光枪炮瞄准射击，特殊格斗为跳跃斩击后翻转到敌人身后，援护攻击为召唤一台韦依埃度对目标机体进行攻击。



机体名称：重装高达改

驾驶员名称：特洛瓦？巴顿

基本攻击模式：基本射击为左手机关枪速射，



格斗武器为肩部 22 连装微型导弹 3 枚发射，蓄力可发射多发，R 键副攻击为胸部格林机关枪连射，特殊射击为多武器混合乱射，特殊格斗貌似为空中旋转踩踏攻击（因为我压根就没用这招打到过人，尝试多次未果）援护攻击为召唤墨丘利一台进行援护战斗。

机体名称：X 高达

驾驶员名称：卡洛德 & 蒂珐

基本攻击模式：基本射击为普通光枪射击，蓄



力可储存卫星微波炮一枚，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副攻击为头部火神炮速射，特殊射击为发射通过蓄力得到的卫星微波炮，威力很不错，特殊格斗为冲刺斩击，援护攻击为召唤 2 台 X 高达对目标进行射击。

机体名称：维萨戈高达

驾驶员名称：夏基亚

基本攻击模式：基本射击为单手光枪射击，格



斗武器为手臂伸缩攻击爪攻击，R 键副攻击头部火神炮多重攻击，特殊射击为百万声波炮，特殊格斗为空中转身攻击，并发射光线，援护攻击为召唤两台机体对目标进行射击。

机体名称：倒 A 高达

驾驶员名称：罗兰



基本攻击模式：基本射击为高达流星锤攻击，蓄力后可以进行锤投掷，会产生大面积杀伤判定，格斗武器为双手光剑旋转斩击，R 键副攻击为胸部

多用途发射器攻击，特殊射击为光枪连射，特殊格斗为高达流星锤乱舞攻击，援护攻击为召唤三架飞机对目标进行射击攻击。

机体名称：卡普尔
驾驶员名称：苏茜亚



基本攻击模式：基本射击为双手的机关枪射击，蓄力后会出现挥动的流星锤攻击，格斗武器为近身连续攻击，R 键副攻击为导弹攻击，特殊射击为多武器乱射，特殊格斗为甩手蓄力攻击，援护攻击同罗兰

机体名称：强袭高达
驾驶员名称：基拉？大和



基本攻击模式:基本射击为光枪射击，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副攻击头部火神炮速射，特殊射击为效果不明，不过看动作来判断应该是武装切换类，但是发动条件不明，特殊格斗为飞身侧踢攻击，援护攻击为召唤穆的空中霸王进行对目标的攻击，

机体名称：圣盾高达
驾驶员名称：阿斯兰？萨拉



基本攻击模式：基本射击为光枪射击，格斗武器为双光剑乱舞攻击，R 键副攻击可投掷飞旋镖，击中后有短暂麻痹效果，特殊射击为 580mm 复列位相能量炮攻击，特殊格斗为变身成飞行形态的抓取攻击，援护攻击为召唤暴风高达进行光枪散射。

机体名称：脉动高达
驾驶员名称：真？飞鸟



基本攻击模式：基本射击为普通光枪射击，蓄力后会使用机体自杀攻击，使用后会变成飞机形态，使用特殊射击后回复 MS 形态，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副攻击为投掷回旋镖攻击，特殊射击为机身分离进行连续射击，特殊格斗为投掷出旋转光剑后进行突前，援护攻击为召唤救世主高达飞机形态对目标敌人进行攻击。

机体名称：自由高达
驾驶员名称：基拉？大和



基本攻击模式:基本射击为普通光枪攻击，蓄力后可进行电磁加农炮射击，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副攻击为背翼加农炮射击，特殊射击为爆种冲刺，好像是有攻击判定，不过我没打到过人－ －，特殊格斗为跳跃后光剑组合向下刺击，援护攻击为召唤强袭口红进行对目标的射击攻击。

机体名称：扎古改
驾驶员名称：巴尼



基本攻击模式:基本射击为机枪连射，格斗武器为光热战斧连击，R 键副攻击为投掷爆破弹，爆炸范围不错，特殊射击为投掷手雷，特殊格斗意义不明…… 援护攻击为召唤两台高战蟹对目标机体进行攻击。

机体名称：艾利克斯高达
驾驶员名称：克丽丝



基本攻击模式:基本射击为头部火神炮，格斗武器为光剑基本斩击，R 键副攻击也是火神炮……特殊射击为爆甲，切换形态后基本攻击为快速单手机关枪速射，蓄满力后为双手机枪速射 特殊格斗为近身冲撞攻击，援护攻击为召唤 2 台机体对目标敌人进行攻击。

机体名称：高达试作机 3 号（GP03）
驾驶员名称：浦木宏



基本攻击模式：基本射击为双肩火箭炮攻击，格斗武器为光剑格斗攻击，R 键副攻击使用武器库中的导弹攻击，特殊射击为使用武器库中的微型导弹荚舱进行小范围散射攻击，特殊格斗为牵引导爆索，松开后爆炸，援护攻击为召唤 2 台机体进行 3 轮射击攻击，

机体名称：高达试作机 2 号（GP02）
驾驶员名称：阿纳贝尔？卡图



基本攻击模式：基本射击为头部火神炮攻击，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副攻击为近身对敌人进行踢踏攻击，特殊射击为核弹攻击（语音泪流满面）特殊格斗为翻转飞翔到空中并做停留，援护攻击为召唤一架机体对目标敌人进行射击攻击。

机体名称：陆战型高达
驾驶员名称：西罗？亚玛达



基本攻击模式：基本射击为机枪射击，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副攻击为 6 连装火箭发射器，按住可以连续发射，特殊射击为切换持有武器，切换后基本射击成为光束步枪，格斗模式变成了用枪管冲锋，R 键攻击成为定点射击模式，特殊格斗为跳踢，援护攻击为召唤 08 小队的履带车进行对目标的射击攻击。

机体名称：改良型老虎
驾驶员名称：诺里斯



基本攻击模式：基本射击为左手机关枪连射，格斗武器为右手重剑连斩，R 键副攻击为电热鞭，击中后会麻痹一段时间，特殊射击为与 R 键作用相同，但是在跳跃时使用可以迅速到达地面，特殊格斗为用电热鞭悬挂在空中的飞机上，援护攻击为召唤 2 架坦克对目标敌人进行攻击。

机体名称：能天使高达
驾驶员名称：刹那 ?F? 清英



基本攻击模式：基本射击为光枪射击，格斗武器为 GN 短剑劈砍攻击，R 键副攻击为近身后跳跃用 GN 双剑向下攻击，特殊射击为原地旋转剑击并且释放出 GN 匕首，特殊格斗为跳起空中翻转向下斩击，援护攻击为召唤洛克昂进行对目标的攻击。下面更新 4 台隐藏机体（出现方法是街机模式，通关 1，2，3，4 次后顺序出现）

机体名称：钢加农 / 驾驶员名称：凯
获得条件：通关一次



基本攻击模式：基本射击为光线枪直射，格斗武器为近身格斗连击，R 键副武器为背后加农炮齐射，特殊射击为蹲在地上背后双加农炮射击，按住为连续射击，特殊格斗为在地面取出巨石迅速投掷，援护攻击为召唤运输机对目标机体进行连续导弹攻击。

机体名称：京宝梵 / 驾驶员名称：密夏
获得条件：通关两次



基本攻击模式：基本射击为火箭弹攻击，可蓄力，蓄力后发射 2 枚，格斗武器为散弹枪，可蓄力，蓄力后散弹数量增加，R 键副武器攻击很强力，使用爆破索攻击的同时可以对基本射击和格斗武器进行双重蓄力，特殊射击为推进器全开向前冲刺，然后射击，特殊格斗为突进光剑刺击，援护攻击为召唤一架高战蟹对目标敌人进行导弹轰炸。

机体名称：高达试作机 1 号
驾驶员名称：浦木宏 / 获得条件：通关三次



基本攻击模式：基本射击为机关枪速射，格斗武器为光剑连续斩击，R 键副武器为头部火神炮射击，特殊射击为多武器乱射，特殊格斗为跳跃翻滚闪避，援护攻击为召唤一台机体对目标敌人进行光枪射击。

机体名称：命运高达 / 驾驶员名称：真？飞鸟
获得条件：通关四次



基本攻击模式：基本射击为光枪直射，可蓄力，蓄力攻击为背部高能长距离光束炮射击。格斗武器为光束剑劈砍，可蓄力，蓄力后攻击为背部高性能长距离光束炮持续射击。R 键副武器为光束回旋镖攻击，特殊射击为光翼突袭，向前做出冲刺，冲刺途中可对基本射击进行蓄力，特殊格斗也是光翼突袭，区别在于蓄力的是格斗武器，援护攻击为召唤雷开着传奇高达对目标敌人进行龙骑兵攻击，另外注意一点的是，按住 SELECT 可对基本射击和格斗武器进行同时蓄力

《古惑狼-邪恶意志》图文流程攻略

中文名：古惑狼 8 邪恶意志	ISO容量：1.16GB
原名：Crash Bandicoot : Mind Over Mutant	
厂商：Activision	游戏类型：动作游戏
发行日期：2008. 10. 24	版本：美版
系统版本：3.71M33以上	年龄：8岁以上
官方网站：http://village.crashbandicoot.com/splash/	

评分 9.3



游戏简介：

由美国 Activision Blizzard 公司发行，位于加拿大温哥华的 Radical 工作室担任游戏的开发制作，预定 2008 年秋季在北美地区于 PS2、PSP、XBOX360、Wii 和 NDS 等主流游戏机平台上推出的古惑狼系列第八作：《古惑狼 8 邪恶意志》（Crash Bandicoot : Mind Over Mutant），目前官方网站已正式开通，并且放出了游戏最新画面与信息，供玩家参考。

本次全平台发行的《古惑狼 8 邪恶意志》（Crash Bandicoot : Mind Over Mutant）将会采用全新的游戏引擎，务求为玩家打造一个更真实的古惑狼奇幻世界。而开发商 Radical 也表示，本作将会吸取第七作，既：《古惑狼 7 泰坦》（Crash of the Titans）制作的经验，特别加入了许多新特色来吸引更多玩家的目光。例如新添加了合作模式，这样就可以让多名玩家一同闯关，从而改变了过去单打独斗的有限局面。尽管照常会遭遇强大的敌人 jacking 的攻击，不过一旦进入游戏的话将会有更多选择机会。特别令各位玩家欢喜的是，这里依然可以操纵大家喜欢的长毛古惑狼进行更有趣的奇妙冒险历程。

一、游戏的故事背景：

《古惑狼 8 邪恶意志》（Crash Bandicoot : Mind Over Mutant）这款作品讲述的是一个更为新奇的古惑狼生活世界，在这里有一支名叫“Neo Cortex”的强大反派势力，它们无意之中制造出一架可以控制人心灵的特殊机器，于是想尽一切办法利用它来操纵众多怪物们的意志，从而试图达到统治整个世界的最终目标。更为离奇的一点是，当这种神奇的设备成功出现后，人们奋不顾身急急忙忙赶过去亲身尝试它的特效功能。结果这种神奇的设备却有一种奇怪的吸引能力，无形之中在场的无辜者都被这种邪恶力量所掌控。出乎意料的是，被控制的人员中唯有古惑狼一人逃脱了魔抓，接下来它便承担起拯救世界任务展开更种惊心动魄的冒险活动。

二、拥有超强的控制驾驭系统：

同前作《古惑狼 7 泰坦》一样，在新作《古惑狼 8 邪恶意志》将会在不定区域内遇到许多十分强大的敌人，“泰坦”和“jack”它们。“jacking”意味着跳跃到降服敌人身上，直到完全控制驾驭为止。古惑狼通过控制“泰坦”行动来作为自己生活中的特殊武器。叫人们刮目相看的是，这里给众多“泰坦”古惑狼赋予了一种更加新鲜的感觉，而且每个“泰坦”都拥有一种超乎玩家想象的进攻力量。进入这款新游戏后，玩家不仅可以轻松控制“泰坦”发挥强大攻击力，还能够通过它使用魔法技能和多个特殊能力，几乎完全取代了前面的优秀表现。而且角色升级之后，很显然“泰坦”的各方面能力都会相应提高很多。和传统的庞然大物一样，这里能够看到许多更加独特的，它们同样拥有先进的进攻技能和可怕的杀伤力量，同时还具备其他多样化新式能力。一些“泰坦”可以转变成卷轴球状物，古惑狼能够在其顶部保持稳定的平衡性，旋转的作战舞台可以让玩家只身进入到一个类似于广阔的溜冰场地，这里的 2D 画面刻画非常逼真。在此有些角色可能会飞行，或者允许玩家使用各种不同的特殊方法来展示超出常规的华丽动作平台。能够欣赏到这些新扩张的可玩性特征（许可自由选择），确实能在很多方面及时得到有效的帮助作用。

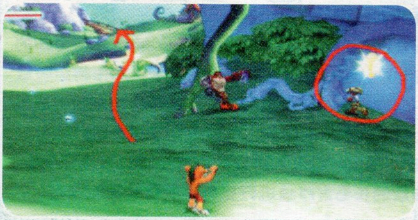
三、新增许多独特元素：

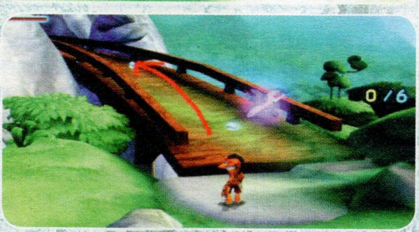
虽然可玩性方面本身和前作有很多类似之处，不过新改进的地方也十分醒目。比如冒险世界要比以往越发宽广丰富很多，无形之中便能增强玩家们的好奇心。游戏中最引人注目的一个特点是古惑狼这个角色变的更易接近，其中包括许多玩家的默认功能。例如古惑狼可以凭借多种花样杂技和超常速度能力来打赢对手，在玩家的战术策划方面，将会显示出大量丰富多采的军事策略。必要的时候，

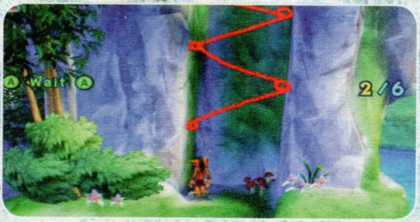
古惑狼还能够在墙壁上行走一段时间，这充分证明的超高跳跃能力是很厉害的。总体上新作继续发扬了一贯平台动作游戏的特性，譬如控制敌人能力方面明显加强。

《古惑狼 8 邪恶意志》在作战闯关方面和前作所不同的是新增加了一种合作模式，这样一来就能够让许多玩家组合起来共同对付敌人和通过各个难关。其中 PSP 版还新增加 Ad Hoc 模式（无线模式）以及 GameSharing（游戏分享）等模式，可实现两名以上玩家联机对战。此外，古惑狼这个角色除了以上公布的技巧，此外还有攀爬和挖地这两种特殊能力，关键时刻使用它会发现惊人的效果。目前这款新作已经确定在 2008 年 10 月在北美地区发售，喜欢该系列的新老玩家们，请记住不要忘了来尝试一下古惑狼的新鲜举动。

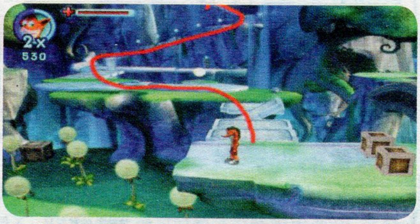
第一关 Find Coco’ s Parts

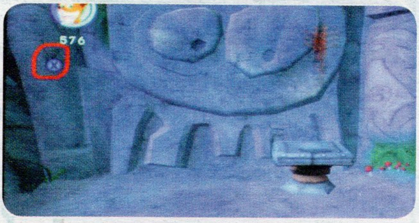






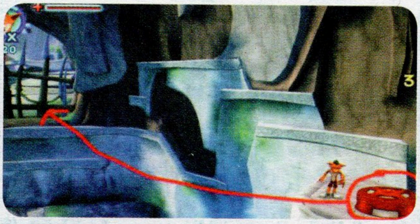
游戏开始后先熟悉下操作，按图 1 的提示操作古惑狼走出自己的房屋来到 Wumpa 的街道上和 coco 对话（coco 要求古惑狼帮助收集一共六块电容汞弧管），对话结束后游戏正式开始。按图 1 红色箭头的提示游戏的提示一直走出小村往最远处的瀑布走去会找到一条通向山谷的道路，按图 2 的提示在通向山谷道路的入口处可收集到第一个。进入山谷来到一新的区域，按图 3 的提示面对墙壁连续按 A 键作反向跳跃可跳跃到上层的平台，继续前行按图 4 的提示经过一番艰辛的跳跃顺着直流而下的小溪往山顶上攀登，前行来到一处很高的石壁前（图 5），利用这里的跳板跳起，在空中按图 5 的提示按 X 键向下作出急速旋转的动作（此招对攻击敌人也非常有效果！）使古惑狼弹飞到更高的高度即可通过这里。

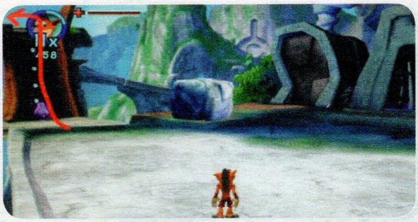






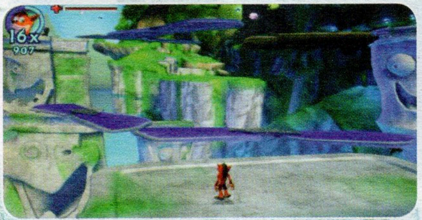
前行来到一沼泽地内，来到岸边的地洞口处按图 1 的提示使 LS 键旋转三百六十度可让古惑狼入地，接着按 X 键向前爬行，然后爬行到最远端的平台上利用这里的箱子（红色的箱子不要旁道，否则会吃不了兜着走！）跳跃到上层的山洞出口处即可。从山洞出来后前行至一道木门前，按图 2 的提示踩下此处的红色机关即可打开远处的木门，继续前行来到一广场处，清理掉这里的全部杂兵后按图 3 的提示面对墙壁作出反向跳跃跳至上层的断桥上，然后顺着断桥一路跳跃返回至街道和 coco 对话即可过关。

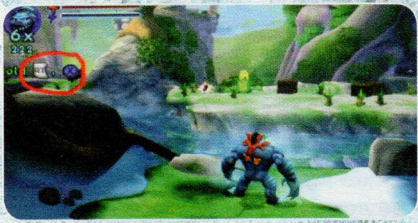




第二关 Find N.Gin







和 coco 对话完后回到家门口打开邮件会发生剧情，剧情结束后干掉所有杂兵。清理掉杂兵后按游戏的提示往古惑狼家左侧的通道走去进入森林。没走多会遇到一只绿色巨怪的阻击，按游戏的提示按 Y 键轻松搞定，继续前行按图 2 的提示经过一番艰辛的跳跃跳跃至远处的平台上（落地后会遇到第二只绿色巨怪的阻击，依旧按游戏的提示按 Y，Y 键即可搞定！）即可。进入山谷后会遇到一只蓝色巨怪，直接上前迎头痛击，打败此巨怪后可骑上它，把它作为自己的攻击武器。按图 3 的提示走到岸边操作蓝色巨怪按 RT+X 键使用冷冻技能将河流冻住通过这里。

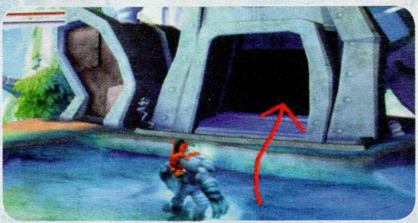
前行进入一山洞内，按图 1 的提示先通过上下升降的浮台下到底层，接着按图 2 的提示利用绿色巨怪（按 RT+X 键）把三处喷泉冻住，然后跳上平台







踩下第一个红色的机关。回到二层利用左侧平衡移动的浮台踩下第二个红色的机关后（图 3）即可从山洞出去。出来后前行来到广场前方的房屋前触发剧情，剧情结束后按图 4 的提示进入广场前方的房屋内再次发生剧情，剧情结束后会出现很多杂兵，把他们全部消灭后即可过关。



第三关 Save Coco and Crunch

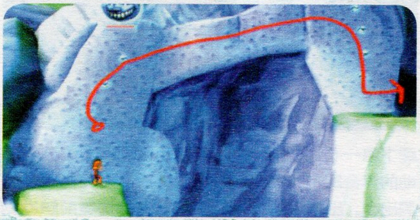
一路返回至街道，按游戏的提示通过街道右侧的铁桥攀登到一篮球场上找到 coco 和 crunch 并发生剧情，剧情结束后遇到第一个小 boss 就是 coco。按图 1 的提示 boss 在篮球框上时会向你投掷带火的篮球，利用蓝色巨怪的普通攻击把带火的篮球反弹回去，接着 boss 再被带火的篮球打中后会跳入篮球场中央的水池中自己灭火，此时按图 2 的提示利用蓝色巨怪将其冻住，冻住后上前狂攻，经过几个回合后即可击败 boss，剧情结束后本关结

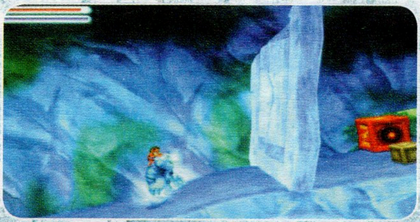
束。



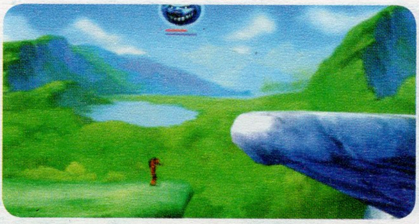


第四关 Find Information on Nina

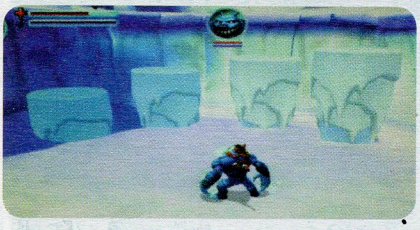


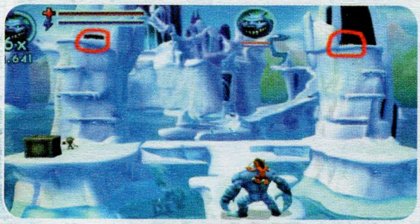


顺着升起的浮桥进入山谷，进入山谷后没走多远来到一悬崖前，按图1的提示利用石壁可攀爬到对面，前行遇到一块大石板（图2），按图2的提示操作蓝色巨怪使用普通攻击可打破石板，继续前行按图3的提示操作LS摇杆旋转三百六十度使古惑狼作出旋转动作后再立刻按A键跳起即可通过这里。一路前行来到岸边，按图4的提示操作蓝色巨怪冻住河流，来到对岸后会遇到四只巨怪阻击，消灭巨怪后按图5的提示操作蓝色巨怪冻住四处喷泉以作为台阶可跳跃到上层。前行来到一冰河区域，按图6的提示分别踩下两塔顶处的机关后通过这里，然后再经过一段艰辛的路程按图7的提示来到城堡区域最远端的广场上和一个扫地的NPC对话即可过关。





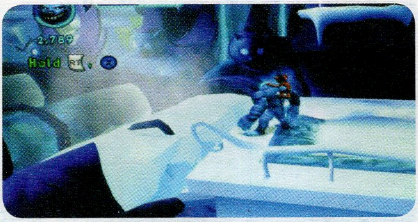
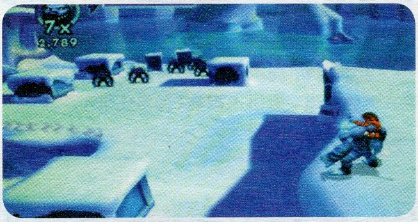




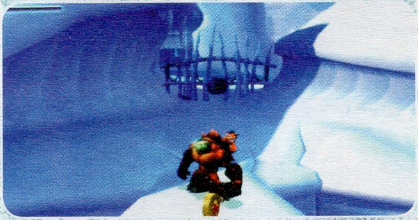
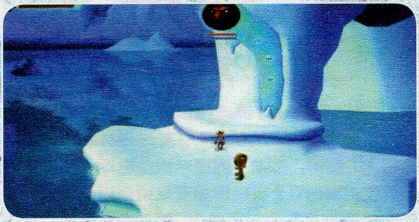


第五关 Travel to the Ice Prison

穿过城堡来到一新的冰河区域，按图1-2的提示经过一段艰辛的路程来到最下层的一平台处会遇到强制战斗，干掉全部巨怪后踩上浮冰平台去往新的区域。站在浮冰平台上顺着河流飘行到一平台上，向前走会遇到阻挡我们前进道路的冰柱（图3），按图3的提示操作蓝色巨怪使用普通攻击打破冰柱即可，前行再经过一段平台的跳跃和滑行边打

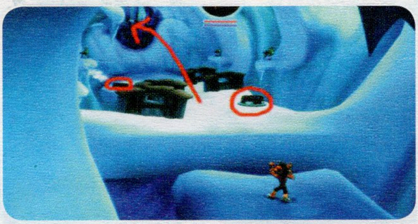
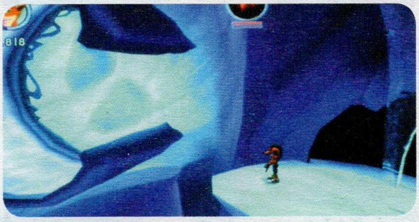
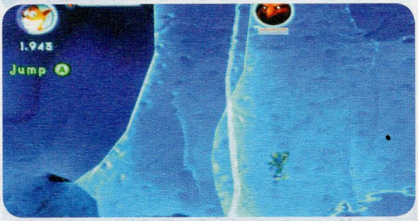

边走去往新的冰川区域。

来到一新的冰川区域后按图 1-2 的提示一路向前分别拿到两把钥匙依次开启两处木门后进入山洞内部。

第六关 Find Information on Nina's School

进入山洞内先来到一内室里，按图 1 红圈处的提示分别踩下两处机关通过这里，接着按图 2-3 的提示经过一段艰辛的攀爬和跳跃来到一通道入口处可看到两个守兵，走上前去发生剧情，剧情结束后本关结束。

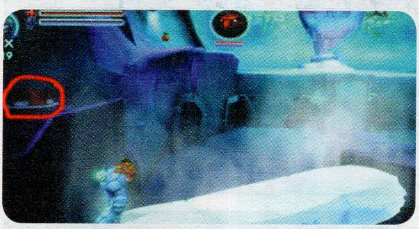
第七关 Return to Ratcicle Kingdom

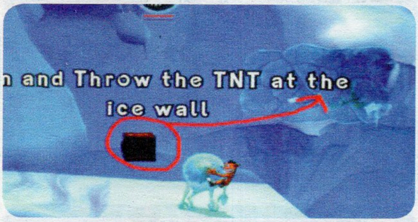
前行来到一内室里，按图 1-2 的提示踩下两处高台上的机关后跳上远处的高台打破一个类似人手形状的巨型冰块后得到电球人，接着按图 3 的提示操作电球人按 RT 键会出现一个瞄准镜，紧接着使用 LS 键调整准心到平台上的机关位置后再按 X 键用电力技能开启机关即可打开前方的木门。前行来到一洞穴内，按图 4-5 的提示多多利用电球人的电力技能即可通过这里。

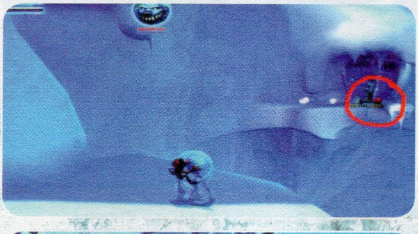


从洞穴内出来后按图 1-2 的提示先操作电球人使用电力技能利用爆炸箱把对岸的冰壁炸开，然后操作电球人使用电力技能打开对岸上的机关后会升起一座小桥。前行来到冰川区域，按图 3-4 的

提示继续利用电球人的电力技能经过一路艰辛的攀爬和跳跃来到远端高山的最上层的出口前，操作电球人按 Y 键蓄力即可打破冰壁，通过山洞内的隧道可回到城堡区域，回到城堡区域后本关结束。











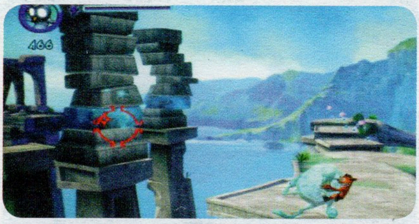
第八关 Return to Wumpa Island

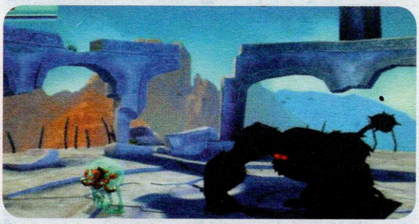
返回城堡区域后按图 1 的提示来到最远端的平台上和一个 NPC 对话，对话后接到的任务就是一路返回至 Wumpa 岛（说白了就是古惑狼的家！）。

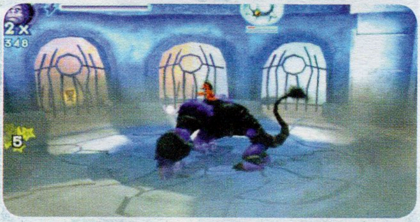


第九关 Reach The Desert

赶回到 Wumpa 岛后按照游戏的提示往古惑狼家左侧的通道走去进入森林（如果还是不清楚目的





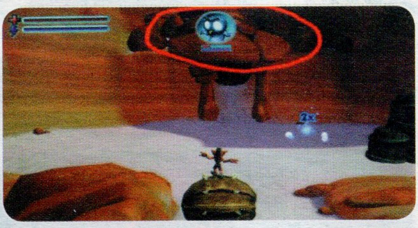


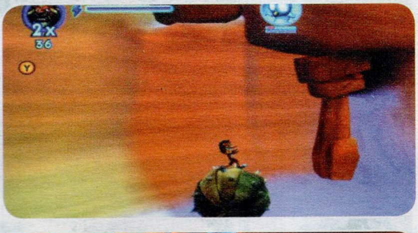
地的位置话按 start 键选择 missions 选项即可查看到你下一个目的地的位置！），穿过森林和山洞来到断桥上（图 1），按图 1 的提示操作电球人使用电力技能使对面的几个石柱倒塌变成桥梁通过这里，接着一路杀到尽头的一遗址内，然后在遗址的广场中央展开激战，干掉两只熔岩怪后会出现一只巨型黑猩猩（图 2），小心回避猩猩的蓄力攻击和甩尾攻击，多多使用蓝色巨怪的冷冻技能重点攻击猩猩，将其冻住后再上前给与其痛击，经过几个回合的战斗即可打晕他，打晕后按 B 键跳到猩猩的背上利用可其作战，然后按图 3 的提示操作猩猩站在广场中央按 Y 键蓄力对地板进行捶击，捶击几次地板后由于地

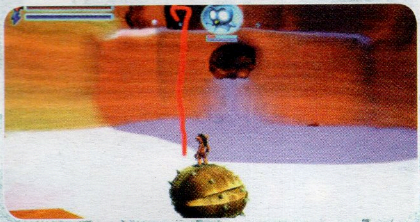
板承受不住而塌陷，一路塌陷到最底层后进入前面的通道内即可过关。

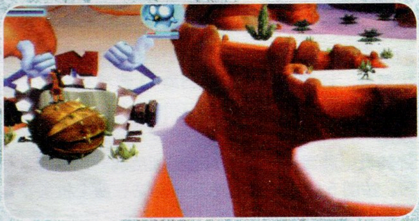
第十关 Find RhinoRoller Village

一路前行来到尽头处的山谷下，先按图 1 的提示操作铁球怪滚动到一层洞口的旁边，接着按图 2 的提示对着斜坡按 Y 键使用滚动技能可使铁球怪



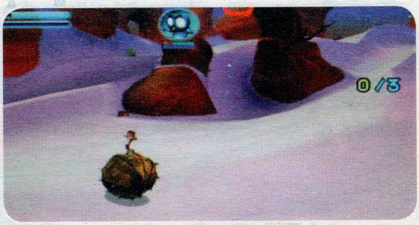


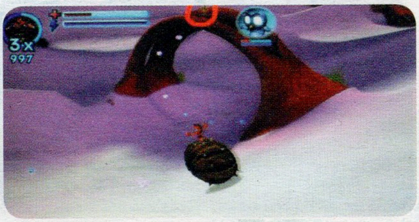


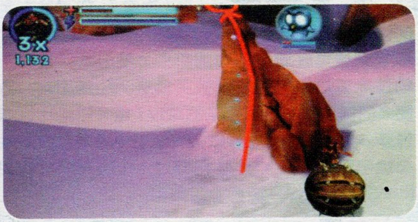


滚动时的冲击力把堵在二层山洞入口处的碎石撞破，此时二层的洞口打开，然后按图 3 的提示利用铁球怪的滚动冲击冲入到二层山洞内。继续前行按图 4 的提示利用铁球怪的滚动技能滚动这里的滚轴机关后打开远处的木门，然后再通过一段路程可来到山谷的三层。

前行来到一沙漠区域，按图 1-3 的提示利用铁球怪的滚动技能（Y 键）分别拿到三把钥匙，全部拿到后远处山洞入口处的木门打开，进入山洞内再往前走不远即可找到 RhinoRoller 村庄。



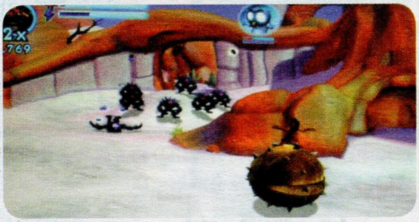




第十一关 Defeat Spikes

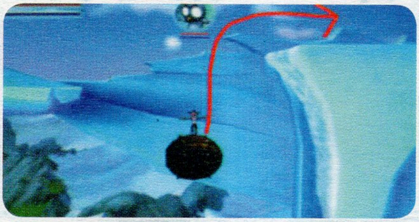
找到两个 NPC 进行对话，对话结束后按图 1 的提示顺着前面的斜坡可找到山洞的出口，从山洞内出来后按图 2 的提示会发生强制战斗，一群倒刺甲壳怪等着你去收拾，先干掉一只过来送死的倒刺甲壳怪，接着将其打晕，然后骑上它利用这只倒刺甲壳怪和其他的倒刺甲壳怪作战，战斗结束后本关结束。





第十二关 Get to Nina's School





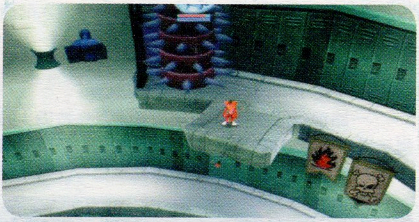
先一路返回至 Wumpa 岛（自家），接着往右侧的铁桥走经过一段路程来到城堡区域。按图 1 的提示来到城堡区域最远端的平台上使用铁球怪的滚动技能滚动这里的滚轴机关后进入山洞即可，按图 2 的提示经过一段艰辛的路程（图 2 中操作铁球怪多多使用 Y 键使古惑狼游荡至空中最高点后游戏会提示再让你按 Y 键！）再穿过一个山洞即可找到 Nina's School，至此本馆结束。

第十三关 Protect Nina's School Project

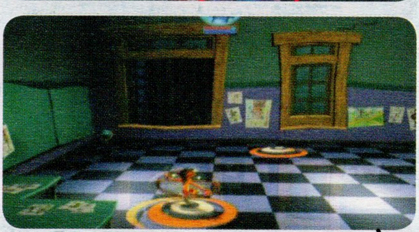


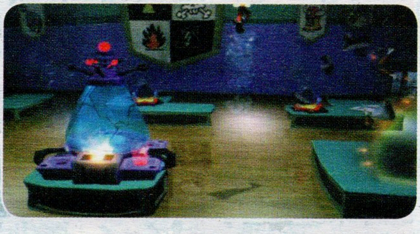


来到学校入口前按图 1 的提示通过地洞钻入到电网围栏内，接着打爆发电机，然后跳出围栏按图 2 的提示使用古惑狼的旋转技能转动这里的机关（先操作 LS 键旋转三百六十度，然后在旋转的过程中连点 X 键即可打开大门！）打开学校入口处的大门。刚一进入学校就会遇到一根巨型狼牙棒机关







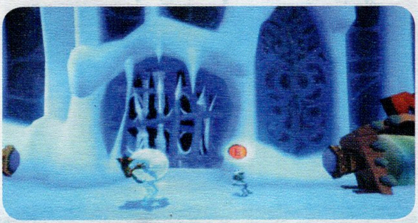


的追击，按图 3 的提示一路向前跑（前方有很多喷火装置，往前跑时要小心回避！）到尽头处有一凸出的平台上可躲避掉巨型狼牙棒机关的追击，接着按图 4 的提示操作电球人使用电力技能关闭掉铁网处的发电装置，一路向上来到顶层的一内室里（图 5）。按图 5 的提示让古惑狼分别站在两个机关平台上转动这里的机关（操作 LS 键旋转三百六十度，然后在旋转的过程中连点 X 键即可打开大门）即可打开前面的两道木门。来到底层发生强制战斗，按图 6 的提示操作古惑狼空中跳起按 X 键使用回旋技能把从空中射过来的鸡腿炮弹统统当回即可（一共有八门火炮，炮弹的发射次序是有规律的！），把全部火炮消灭后即可过关。

第十四关 Defeat Wumpa

从学校出来后一路返回至城堡区域，按图 1 的提示和山洞入口处的 NPC 对话后离开直奔 Wumpa

岛，回到 Wumpa 岛后发生剧情，剧情结束后直奔古惑狼家左侧的通道进入森林，前行来到小河边按图 2 的提示使用蓝色巨怪的冷冻技能来到一遗址处，接着按图 3 的提示攀登到高处的平台上有一群倒刺甲壳怪等着你去解决，全部解决掉后得到一把英雄戒指，至此本关结束。

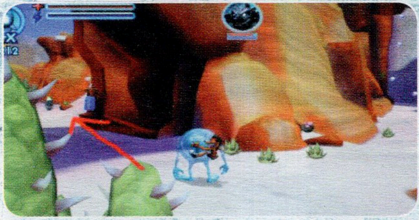


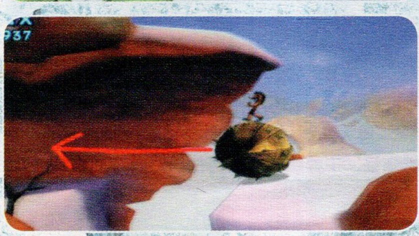




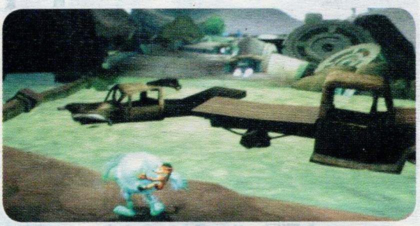
第十五关 Travel to the Junkyard

前行按图 1 的提示利用刚才打败倒刺甲壳怪的钥匙打开峡谷左侧之前被锁住的大门，进入后多多利用铁球怪的滚动技能穿越这段山谷后即可过关。

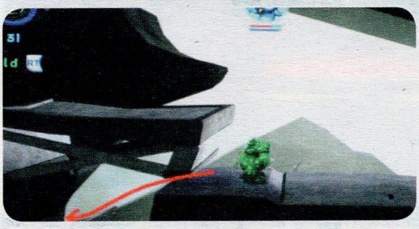




第十六关 Find Crunch and N.Brio







来到一处废弃工厂前。前行来到一小河边，按图 1 的提示小心利用河中央的几个破旧汽车作为跳板跳跃到对岸（千万不要落入河水中，否则会伤血的！）。进入废弃工厂内部一路前行按图 2 的提示先通过巨型罗盘跳到上层，接着往前走会碰到一只硫酸怪并将其收为己用，然后往回走按图 3 的提示操作硫酸怪按 RT 键使用滑行技能可低头钻过木桥一路向下滑行到底层，最后从废弃工厂出来按图 4 的提示于一群硫酸怪作战，战斗结束后发生剧情，剧情结束后和两个 NPC 进行多次对话得知 crunch 的下落，至此本关结束。



第十七关 Save Crunch

按图 1 的提示使用古惑狼的旋转技能转动这里的机关（先操作 LS 键旋转三百六十度，然后在旋转的过程中连点 X 键即可打开大门！）打开木门，接着往前走按图 2 的提示操作电球人使用电力技能开







启这里的机关，进入洞穴后开始boss战。第一回合，按图3的提示操作电球人使用电力技能把炸药箱分别投向五个火炮装置（等其火炮装置打开舱盖时再向其投掷炸药箱！），将其全部炸毁后第一回合结束。第二回合，先找准crunch躲藏的位置，接着等其crunch跳起正要攻击你时立刻操作电球人使用电力技能将其吸住，然后按图4的提示往墙边转动的铁刺石球扔去即可，依照此方法打醒crunch





后第二回合结束。第三回合，骑上crunch向远处玻璃罩内的boss进行攻击，先把所有玻璃打碎，然后重点攻击来回跑动的boss，将其打败后本关结束。

第十八关 Travel to Mount Grimly





打败boss并救出crunch后回到有两个NPC的广场上，按图1的提示操作这里的硫酸怪按RT键使用滑行技能穿越被污染了的小溪来到对岸，接着经过一路程的攀爬和跳跃进入到上层的山洞内。穿过山洞前行来到一巨型转轮机关前，按图2的提示利用脚步转动轮盘，然后就能看到被铁板遮掩住的踏板机关了，分别踩下左右两侧的踏板机关即可，最后一路前行进入到阴森的山洞内即可过关。

第十九关 Save Uka Uka





进入阴森的山洞向前没走多远就会遇到一只蝙蝠怪，干掉蝙蝠怪后再往前走会遇到强制战斗，

消灭全部蝙蝠怪继续前行会遇到一只鬼魂怪，将其消灭并收为己用。按图 1-4 的提示多多使用鬼魂怪的时间减速技能一路躲避多处极其危险的机关前行至最终的洞穴内发生 boss 战（图 5），boss 的抽击和砸击很厉害，操作鬼魂怪绕到 boss 身后多多





使用时间减速技能狂殴 boss，将 boss 打晕后骑上它按图 6 的提示操作 boss 按住 RT 键分别摧毁四个能量球装置即可过关。



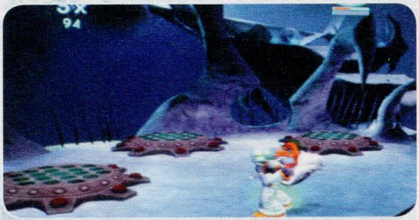


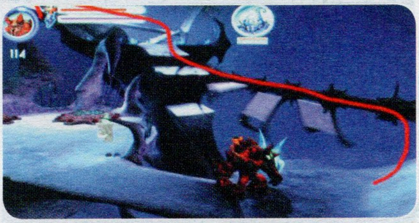
第二十关 Collect Uka' s Bones

本关的任务就是按图 1 的提示利用三个空间传送台把古惑狼分别传输到三个地点并分别干掉三个 boss 收集齐三块 Uka Bone 即可过关（游戏中会有提示告诉你行进线路！）。

第二十一关 Return to Uka Uka

收集到全部三块 Uka Bone 后按图 1 的提示一路返回至之前摧毁了四个能量球装置的洞穴里（图 2），按图 2 的提示上到二层和 NPC 对话即可过关。







第二十二关 Return to the Doominator

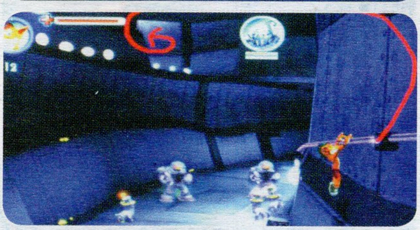
和 NPC 对话结束后利用一层的空间传送台回到 Wumpa 岛，接着按图的提示进入山洞内即可过关。

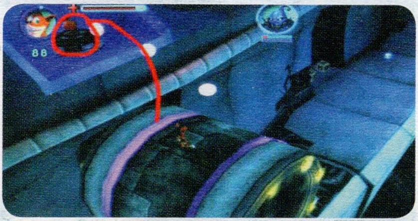


第二十三关 Defeat Cortex

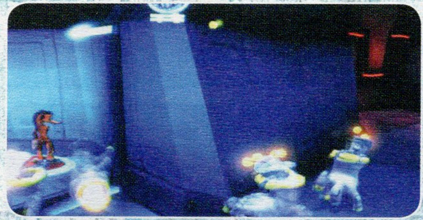
前行来至一圆形通道内，先往通道深处走按图 1 的提示踩下这里的踏板机关，接着按图 2 的提示经过紫色铁管的攀爬进入到二层的内室里，然后按图 3 的提示踩下远处高台上的踏板机关后再一路返回到圆形通道内按图 4 的提示踩下另一处的踏板机关，最后按图 5 的提示经过蓝色铁管的攀爬进入到另一处二层的内室里，按图 6 的提示在底层干掉全部杂兵后顺着台阶一路攀爬和跳跃至远端的高台上踩下踏板机关后返回圆形通道内即可。回到圆

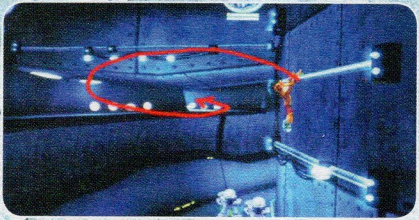




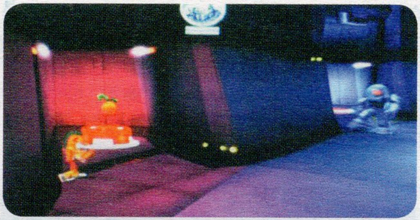


形通道内按图 7 的提示踩下最后一个踏板机关，接着按图 8 的提示经过红色铁管的攀爬进入到二层的最终的内室里触发最终 boss 战。



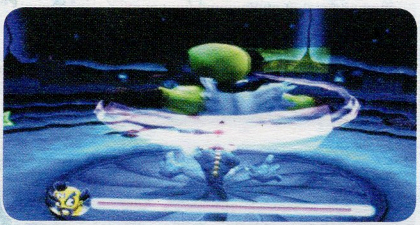








第一回合，一上来 boss 会发动自转回旋攻击，按图 1 的提示使用鬼魂怪的时间减速技能上前狂尅 boss，把血打至为 0 后第一回合结束。第二回合，boss 会发动捶击和空中下落砸击，将其打晕后收为己用，第二回合结束。第三回合，操作 boss 清理掉场地内出现的所有杂兵即可。清理掉全部杂兵后

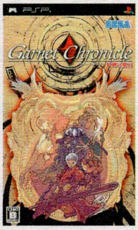




来到场地中央操作 boss 转动这里的圆台机关（先操作 LS 键旋转三百六十度，然后在旋转的过程中连点 X 键即可升起圆台！）升到最高点，最后按图 2 的提示瞄准下面的圆柱跳下将其砸碎即可过关。

《加雷特编年史》攻略+迷宫地图

中文名：加雷特编年史～红辉的魔石～		ISO容量：719MB
原名：Garnet Chronicle（Astonishia Story 2）		
评分 9.3	厂商：SEGA	游戏类型：角色扮演类
	发行日期：2008.10.23	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：8岁以上
	官方网站：http://village.crashbandicoot.com/splash/	



游戏简介：

PSP 版《加雷特编年史：红辉的魔石》是一款向魔石导致的灭亡危机发起挑战，重视故事性的王道 RPG 角色扮演游戏。为了带给玩家视听的双重享受，游戏中的动画素质达到了相当高的水平，而且本作的声优也很强大，游戏的主题曲和男女主角都是由声优界著名的绿川光和钉宫理惠演绎，人物角色原案设计更是请到了韩国知名网络游戏《天堂》系列的首席画师担纲，势必要为玩家们打造一款 PSP 上极具分量的原创角色扮演大作。

基本键位操作

按键	功能
十字键 / 摇杆	控制人物移动
○	确定 / 对话 / 调查
×	取消 / 快跑（人物移动时按住不放）
△	调出菜单
□	无
L1	无
R1	大地图或城镇里呼出小地图
STSRT	同△
SELECT	无

全主线任务攻略

Prologue

●任务——【卒業式】

进入游戏后的第一个任务，去士官学校参加毕业典礼，学校在村子的西北方向。

●任务——【エクスガード入隊】

得到校长的推荐信后，去村子东面的バルデンホツフ的エクスガード本部报到。

到本部报到后任务改变，下面的目的地是バルデンホツフ北面沙漠的亡灵之塔。

○附属任务——【ガロリンハンティング】

出校长室后跟大楼前的教官对话可接到。到村外猎杀ガロリン收集 5 个ガロリンの角。掉率不高，多杀杀，当作练级和熟悉系统。

Chapter I

●任务——【スピネルの友人】

去バルデンホツフ酒吧底下室找スピネル的朋友。

●任务——【邪念石を探して】

不用多说，继续朝亡灵之塔前进。

经过一番小周折通过亡灵之塔后到达了一个小村子，稍微逛一下后去酒吧发生剧情。

我们的主角此时看来对酒没什么兴趣，于是乎找了个散步的借口出了门，没想到门口有个美女招手示意主角过去。盛情难却，于是主角就跟着去钟楼。在钟楼下方的路灯下可以找到那个美女。

看来出现在主角们面前的这个村子的一切都是幻觉，那个美女给了主角一张纸条，结果人被不知名的人给弄消失了，那张纸条也碎成了 4 片被人吹散在村子里。下面的任务就是找这张纸条的 4 个碎片。

○附属任务——【アネリスのメッセージ】

四张碎纸条分别在：

①钟楼右上方的路口

②旅馆门口附近

③村子最左下方的屋子门口附近

④村子最上方屋子的院子里

注意要按照顺序找，貌似是找到一个才出现下一个，因为我在找的时候本来屋子门口没有，后来就突然出现了。

把 4 张碎片拼凑起来后出现了提示“天使的铜像下有圣锤”，按照提示调查村子里的天使雕像。

现在继续之前的邪念石任务。在村子里做适当补给后从西面出村，继续向亡灵之塔上层进发。

从村子西面出去后发生剧情,战胜光头大叔后加入队伍。(亡灵之塔的地图太简单了，就不画了)

到达顶层后 BOSS 战，就是之前秒了主角们的骸骨骑士。轻松草割以后再次 BOSS 战，这次对上了变身后的魔女。(之前的骸骨骑士一战尽情用 MP 吧，魔女战时会自动全恢复。)

战胜魔女后幽灵之村的亡灵村民们终于得到了灵魂的解放。

接下来任务再次更新,回酒吧把碎片交给斯蒂凡妮，然后本任务正式完成。

Chapter II

●任务——【修道院に邪念石が?】

接好任务从神圣院出来后就逛街吧，把能收的都收了，然后朝修道院出发。出城后有个传送阵，跟旁边的女巫对话后可以传送到一个迷之塔的鬼地方，在那里的云游商人处可以买到许多好道具，就看你的钱袋够不够丰满了。下面有兴趣的就挑战一下好了，此处应该算是所谓的“隐藏”迷宫了，以目前玩家的能力只允许你上到第 10 层，还要上去的话就要先发展一定的剧情后再来，等以后再来吧，本次攻略把主线完成后再为大家放送迷之塔的地图。(好不容易画到 10 层，不给上了……)

一直向西走，穿越了沙漠就到修道院了。到达修道院跟院长聊过后被赶了出来，任务更新，找修道院里的其他修道士打听情报。

出门后跟门外的修道士交谈后本任务完成,并给出了新任务。

●任务——【ガネロンの逃亡者】

下面就是要去一个来的途中经过的小村庄找一个叫多明哥(ドミンゴ)的人。

在村子右上方的屋子里找到多明哥，交谈之，剧情。没想到那家伙神志不清，无法交流，只好先回旅馆休息，晚上再来。

去了旅馆后发现当家的婆婆病倒了，需要生命之水才行，于是添加新任务。

○附属任务——【生命の水】

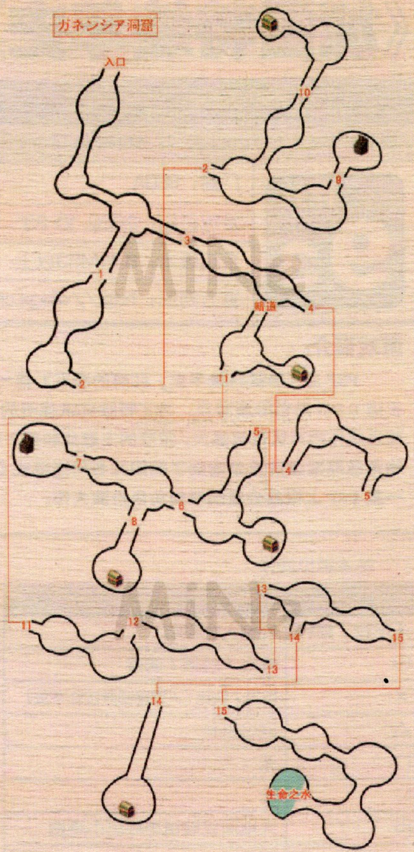
有着生命之水的ガネンシア洞窟就在神圣院那个城市出去的上方，相信爱逛的朋友早已经逛到过那里了，好了，那就抓紧出发解决此等麻烦事吧。(迷宫地图见下)

拿到生命之水后回去交差，本附属任务完成。

之后在旅馆投宿后就是夜晚了，再次去找那个多明哥吧，走到门口后剧情，本任务完成。

●任务——【月光の鏡】

回到神圣院所在的ハプスブルグ城里找镜子



工匠买月光之镜。进城左边第一家就是工匠的家。剧情后任务更新，下面要去沙漠西北的ブラッディーホーン山找月光石。(山路地图见下)

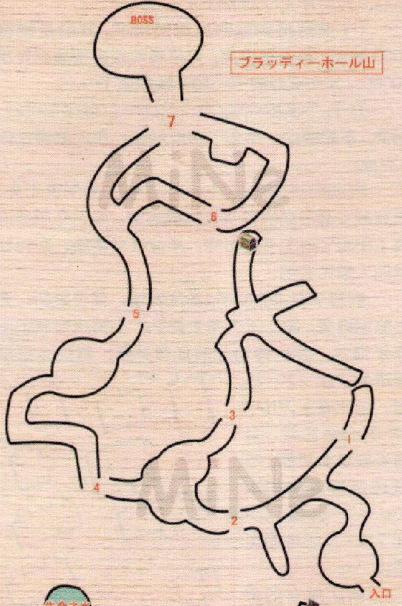
到达山顶后 BOSS，Lv.90，以目前的能力是被秒的份，战败后被关进了大牢。剧情后被几只妖精救了出来，至此任务更新。

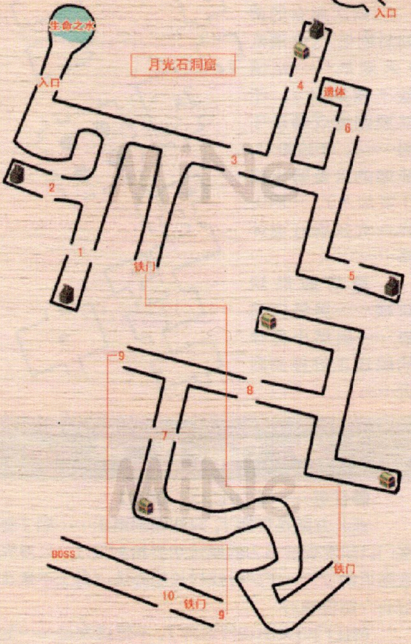
接下来要去找一具遗体,找到后就能得到打败那只守门怪的必要道具。(说白了就是让你走次迷宫而已，BOSS 等级变正常就好打了。)(月光石洞窟地图见下)

找到遗体后剧情战斗，胜利后得到武器オーガスレイヤー，武僧大叔专署装备。然后就可以去找 BOSS 寻仇了。击败 BOSS 后妖精们出现把月光石给了主角们作报答。

之后任务更新,回城找工匠打镜子去把。把月光石交给工匠后本任务完成。

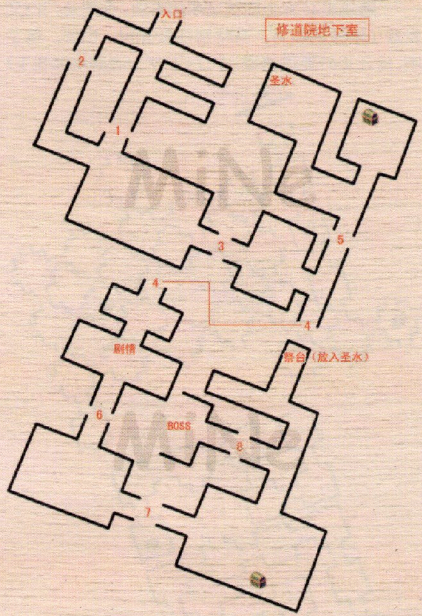
●任务——【修道院の秘密】





月光之镜入手后回到多明哥所在的村庄，在旅馆休息到夜晚后去他家。剧情＋战斗后得知修道院长其实是怪物。现在照妖镜也入手了，赶紧去探个究竟吧。

到达修道院院长室后剧情，任务更新，出现地下室暗道。（修道院地下室地图见下）



到达地下室 2F 后会发生剧情找到真正的院长，解救出来后本任务完成。并且激活新任务。

●任务——【悪魔アングレゴス】

继续探索，最后找到怪物院长后 BOSS 战，轻松取胜。然后 BOSS 变身，第 2 战稍有小难度，不过还是不成问题，战胜后剧情。（武僧大叔上去狂锤残废的 BOSS……）

至此本任务完成。

Chapter III

●任务——【魔女アルファール】

睡了一晚后准备出发，目标先是去西南的リバービレッジ。从那里就能去到魔女アルファール所在的アルファール城。

出去后门口又发现的女巫和传送阵，看来迷之塔的深度又更新了。先无视，我先跑主线攻略，回头在来玩吧。

到达西南方的一个大型边境城墙后发现了一场大屠杀，剧剧情后任务更新。

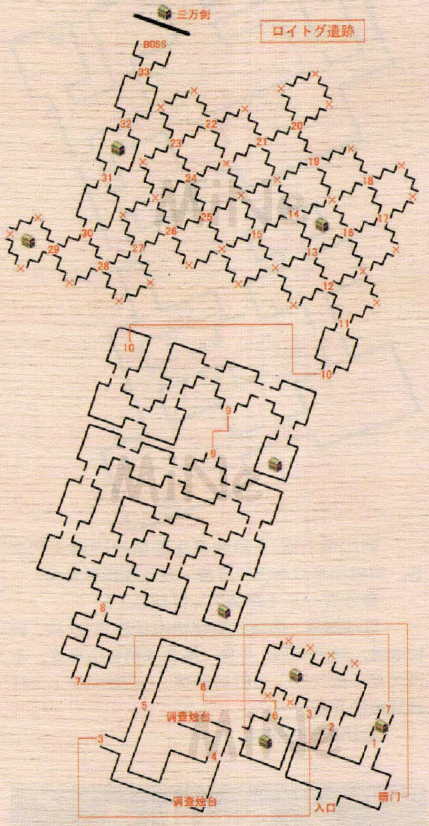
○附属任务 1——【グレイストーン城壁の陥落】

不可力敌，只能智取，先回之前的村落再考虑前进的办法。

回去的路上发生个剧情小插曲，是之前的“痴汉”三人组。之后了解到为了夺回被攻险的城关必须找到传说的古代兵器。至此任务更新。下面是去

ロイトゲン遺跡。

遗迹就在发生剧情场所的右边。在遗迹门口又发现了学校的教官，有特别任务交付，也罢，接了吧，反正正好要进遗迹。(ロイトゲン遺跡地图见下)



○附属任务 2——【三万剑】

寻找传说的武器，但是那个武器所在的场所被碎石壁堵住了，不管了，先找了再议。

玩到现在才出现一个像样的迷宫，到了 2 层以后走错路就会退回到 2 层入口，基本上是以烛台为提示，不过可别以为是万能的，后面就有两处是骗人的，错了就得重来，小心哦。

走到最后的房间后发生剧情，BOSS 战。

剧情后回到旅馆，晚上睡觉时发生神圣院追击的剧情，然后从 1 楼仓库的下水道逃跑。(下水道地图就不贴了，太简单)

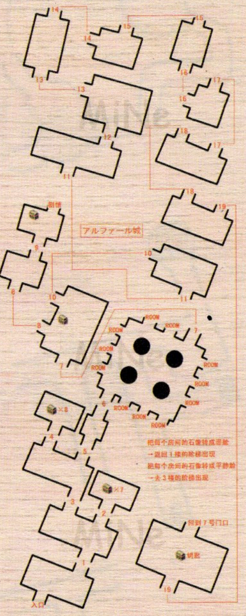
还记得之前那个教官的三万剑任务吗? 逛遍迷宫都没找到，其实聪明的人应该想到了“那个武器所在的场所被碎石壁堵住了”这个提示，没错，最后出场的 BOSS 帮了我们的忙，把墙壁给弄开了，再跑一次迷宫进到 BOSS 撞碎的那堵墙后面就可以拿到三万剑并完成附属任务 2 了。

(下面这把剑就归主角使用了，真的是把很 KUSO 的剑，攻击是挺高，只是每次攻击数值都显示 30000，其实实际呢……用了就知道了……)

好了，下面就先朝ブレイストーン城壁前进吧。剧情，不起眼的一炮毁了整座城壁。至此附属任务 1 完成。

继续前进到达リバービレッジ，照例逛街先。逛完后去最下面的码头找船员出海，没想到船员说海上出现了海龙不能出海。至此任务更新。回村找其他人帮忙去吧。

到村子右边的屋子，发生剧情。任务更新。先去旅馆睡觉，第二天一早去码头。小男孩带我们出海杀海龙，解决掉海龙后任务更新，就这么继续前进到アルファール城。至此魔女アルファール任务完成。目前没新任务更新，不过还是得继续探索アルファール城。(アルファール城地图见下。)



到达魔女的房间后剧情。(大混乱 + 大混战……剧情就不做解说了，不然要剧情攻略来干吗……)，不过挺好，酷酷的女圣骑士终于要加入了，HOHO，光头大叔您好退休咯……

最后居然玩跳楼……居然还没事……居然小男孩的船还正好停到附近……

Chapter IV

●任务——【ウルフエン要塞】

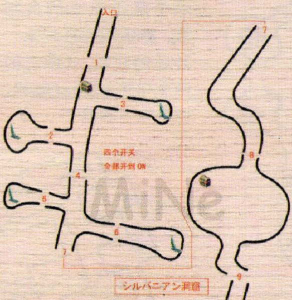
西北方就是要塞了，只能朝那里走……到了要塞门口却发现被强力的魔法结界给封住了，只要先去附近的ファーゲン村找村长想办法。(身上不是正好有介绍信嘛。)

村庄门口又出现传送阵了，不过这次是……老头? 恶……(照例无视，主线攻略先……)

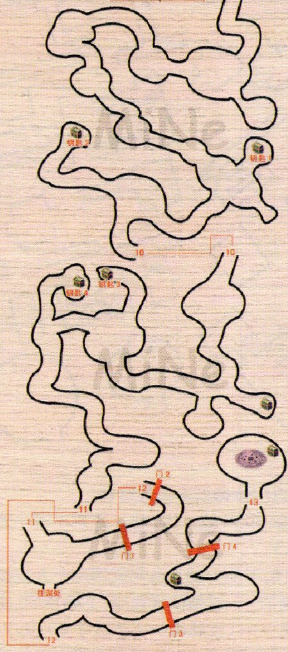
先不忙找村长，逛街咯……打点好行装，全身涣然一心后就去找村长吧。村长的家是右边最大的房子。

至此任务更新，并追加新附属任务。另外之前

遇到的笔者说到的所谓的“隐藏迷宫”居然叫什么巨人之塔……现在任务的目的就是要到シルバニアンの洞窟去拿一个能直接上到塔顶的道具……。



我晕，也罢，目前各位就姑且认为那是“隐藏”迷宫吧，貌似正常登法有多少层还不晓得，还是先放着，先走主线先……（シルバニアンの洞窟地图如左←）



○附属任务——【巨人の塔】

到达洞窟最深处后拿到巨人之书，然后利用传送阵回到洞口。然后去ファーゲン村门口的传送阵传到巨人之塔。

本以为里面的人会直接把我送到顶层，结果还是要自己走……（共30层，貌似可能更高，等以后再来发掘吧，巨人之塔地图如右→）

到达塔顶后本附属任务完成。

继续深入，剧情，发现一群怪物拦住了去路……错了，是前后夹击，穷途末路……结果ヘンソン出手相救，然后入队。

再次到达“塔顶”后剧情。见到女神……

最后女神授予主角圣剑（シルバニアンの洞窟）和圣骑士铠（巨人之塔的地下）……的入手道具，东西还得下面自己去找……（真是的，很累哎，你是神么，顺手直接给了不就得了，我们要拯救世界呢，时间很紧迫的……）

至此主任务更新，并且追加两个附属任务。

○附属任务 1——【皇帝の剣】

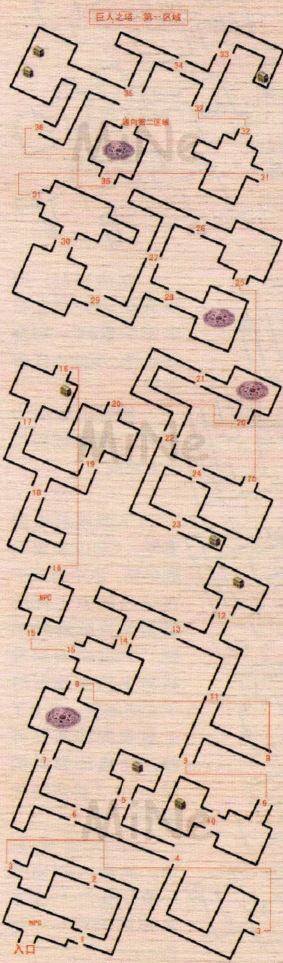
回到シルバニアンの洞窟继续探索往更深处走。

到达深处后见到铸剑人，照例测试主角们的实力来一场战斗。（对方可是 99 级哦！会连续两次攻击，实力不够的话先练练再来吧。不过有个解决办法是，对方只用魔法攻击，给大伙装备上魔法攻击减弱的装饰就非常轻松了，除了一招龙之吐息是 9999 攻击照秒的。哪儿买？云游商人咯！没钱？没钱你当什么救世主，赚钱去先！）

战胜后皇帝の剑——皇霸银龙剑入手，帅！之前那把 KUSO 的 30000 剑就长眠去吧……

至此本任务完成。

○附属任务 2——【聖騎士の鎧】



现在开始传送到巨人之塔那里的话就会直接进入塔的地下迷宫。（塔的上部已经又臭又长了，没想到地下也是够臭够长，还好没再来个地下 30 层……）（巨人之塔地下地图见下）

到达最底层后 BOSS 战，还是 99 级，小心应对吧，不然就用钱砸死它。（这个 BOSS 是至今为止最强悍的……不晓得最终 BOSS 会如何……）

战胜后圣骑士铠入手，迷宫也塌陷了……（出来后入口被堵了，难道以后不能再来了？）

至此本任务完成。

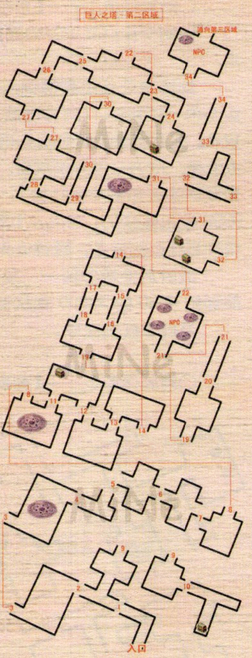
回到主线任务。

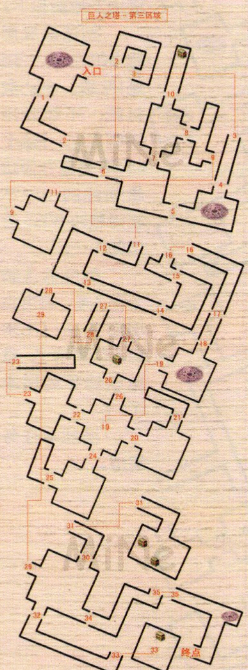
再次来到要塞门口，发生剧情。结果找不到钥匙孔……退出来后再次剧情。（没想到第一名的古泰里安还是有正气的一面的嘛，虽然脾气有点臭。没想到从他嘴里能说出羡慕我们的主角的话来……）

不愧是ヘンソン，要解决魔法结界么当然需要大魔法士的帮助了啊。至此得到新附属任务。

○附属任务——【ロンプレギトンへ】

回到村子门口的传送士那里交涉，请对方帮忙传送到ロンプレギトン。



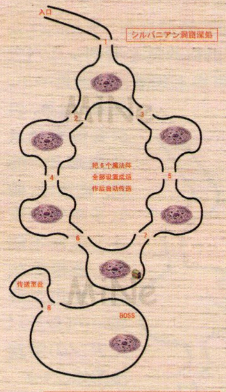


剧情过后，用钥匙启动贤者之石来消除世间一切魔法结界。至此本任务完成。

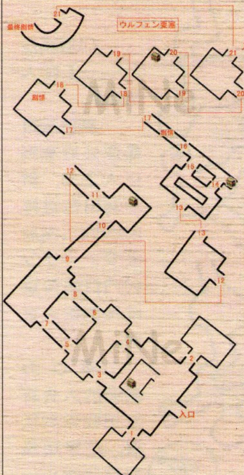
结界消除后ウルフェン要塞任务也正式完成。

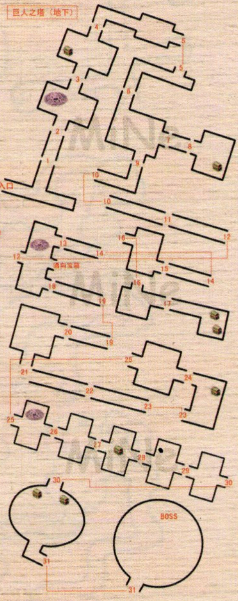
下面就赶去要塞吧。（到这里说句题外话，这个游戏一直让我耿耿于怀的就是没有纸娃娃系统，不过剧情到现在后主角的外型终于有所改变，换上了之前拿到的两件神器，勉强还算帅的吧……）（要塞地图见下）

中间发生剧情，武僧大叔追个小魔女跑了……女主角掉落陷阱……可怜……



继续走下去，剧情战斗，对手是最开始那个把主角报到的军队杀个落花流水的贪吃怪，新仇旧恨合起来一并还给它吧。（跟之前两个牛叉BOSS比起来，这个太不够看了……）





杀掉后调查尸体得到暗黑的珍珠。

到达顶层后BOSS战。（90级，还是不够牛叉BOSS的手指头。）

战胜后剧情，不例外的光头和武僧两个大叔都被邪念石给控制了……结果仪式完成，下场BOSS战对上的是女主角……（性感哦……不过才80级。）

战胜后继续BOSS战，对上的是召唤出来的精灵王。（99级，不过HP不高，但是他的即死攻击很强悍……步步为营，步步为赢吧……）

干掉精灵王后女主角为了制止父亲的暴走，跟主角道别后与之消失了……之后居然，爆机了？晕……

结尾曲过后还有内容……志向啊，情感啊，目标啊……最后还有，阴谋……

2周目继承所学的所有SKILL。其他未知……

写在后面：

难道我最终成就的是BAD ENDING？

攻略到此告一段落。开始2周目……

《噬魂师：战斗共鸣》全课程达成

中文名：噬魂师：战斗共鸣		ISO容量：242MB
原名：ソウルイーター バトルレゾナンス		
评分 9.3	厂商：BANDAI NAMCO	游戏类型：3D对战格斗
	发行日期：2009.01.09	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：8岁以上
	官方网站：http://b.bngi-channel.jp/souleater/psp	



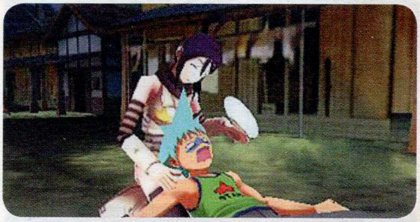
游戏简介：

日本游戏开发商 NBGI 日前宣布，根据人气漫画改编的格斗动作游戏《噬魂师：战斗共鸣》（Soul Eater：Battle Resonance）即将在 2009 年 1 月底在 PSP 和 PS2 这两个平台登场。凭借着原作的魅力，这款游戏尚未正式发售就倍受玩家瞩目。

战斗系统介绍

结合波长缔造灵魂共鸣

由人气动漫《噬魂师》改编的格斗动作游戏将于 PSP 和 PS2 同时登场。在本作中玩家将化身为游戏中的“职人”与“魔武器”共同作战，通过共鸣槽“共鳴ゲージ”的累积可以使出强力的必杀技“共鸣技”。职人与武器，两位一体前往挑战强敌吧。





PS2 版包含收录了动画版第一话至第二十四话，共 550 张以上的著名游戏场面以及人物图的“噬魂影院（ソウルシアター）”模式。

PSP 版能够通过 ad hoc 无线功能让玩家之间进行通信对战。

故事内容

“健全的灵魂，要有健全的身体跟精神。”

故事讲述了死神武器职人专业学院，简称“死武专”，学院里的学生分为“工匠”和“武器”，而他们的目的是收集 99 个人类灵魂和 1 个魔女的灵魂，当“武器”吞噬灵魂后就能升级成为死神专用武器“死神武器”。





故事将以下三组人目标为制作最强死神武器的职人作故事中心：收集灵魂的“镰职人”玛嘉（マカ=アルバーン）与“魔镰”噬魂（ソウル=イーター）；与同样以此为目标的“暗器职人”黑星（ブラック☆スター）与“魔暗器”中务 椿（中務椿）；“死神大人的儿子”死神？德？基德（デス？ザ？キッド）与“二丁魔拳铳”的汤普森姐妹。不时互相竞争、互相帮助，少年少女们成长故事。

魂之共鸣

游戏画面下方显示了职人与魔武器共鸣槽。当共鸣槽蓄满时就可以发动魂之共鸣，使角色的等级提升，提升能力。玩家最多可以蓄满 3 个共鸣槽，当使用一个等级的共鸣槽时可以发动强力的必杀技“共鸣技”。而当同时消耗 3 个共鸣槽时就可以发动大技“究极共鸣技”。

玛嘉 = 阿尔巴尼（マカ=アルバーン）



共鸣技“6 文字狩り”



究极共鸣技“魔女狩り”

黑星（ブラック☆スター）



共鸣技“黑☆星ビッグウエーブ”

究极共鸣技“影☆星”



死神？德？基德（デス？ザ？キッド）



共鸣技“三途リバーショット”



究极共鸣技“デス？キャノン”

古洛那（クロナ）



共鸣技“スクリーチ α”



究极共鸣技”スクリーチ γ”

奥克斯？弗德（オツクス？フォード）



共鸣技“雷王震”



究极共鸣技“雷王穿”

死人？巴雷特（シド=バレット）



共鸣技“リビング？エンド”



究极共鸣技“強制土葬”

没有魔武器的角色，发动的分别为“波长技”以及“究极技”。

自由（フリー）



波长技“闘狼拳”

究极技“魔眼砲”



布蕾娅（ブレア）



波长技“スマッシング パンプキン”



究极技“スマッシング パンプキン（猫形態）”

弗兰克=修坦因（フランケン=シュタイン）



波长技“実験霊体”



究极技“魔女狩り”
米夫尼（ミフネ）



波长技“地走り”



究极技“乘法二十四本”

等级提升对角色性能的变化

本作中共鸣槽蓄满时角色就会升级，这时魔武器周围会形成一层气。这时对防御角色进行攻击也可以削减体力，角色的速度与攻击力都会得到提升。等级提升越高，效果越强。







注：课程及地图排列顺序为流程中前后出现顺序



地图出现条件：初始地图，游戏开始既可获得

课程 01（不可重复挑战）

出现条件：初始关卡，游戏开始既可获得

完成要求：使用 10 次技能。

课程解说：游戏的第一关，以熟悉战斗系统为主，

课程 02

出现条件：课程 01 完成。

完成要求：战胜自己的影子分身即可。

课程解说：有了第一关的经验想必大家都能轻松过关了。

课程 03

出现条件：课程 01 完成。

完成要求：120 秒内发动究极灵魂共鸣必杀技成功。

课按 X 键可以增强灵魂共鸣率，要注意的是当左右各攒满一格时需要同时按下 L 键和 R 键，来进一步增加，共鸣率，当积攒满三格的时候同时按下 L 键和 R 键后马上按下圆圈键即可释放究极灵魂共鸣必杀技，为了更快速、安全的增加共鸣率可以不断的攻击敌人或与自己的“魔武器”对话（对话的方式为：当画面出现“魔武器”头像提示时按下提示的按键）来积攒。

课程 04

出现条件：课程 01 完成。

完成要求：存活 60 秒即可。

课程解说：无论是防御还是躲避，亦或是不断的攻击（敌方收到攻击不会受伤）均可过关。

课程 06

出现条件：课程 05 完成。

完成要求：用职人技能攻击战胜敌人。

课程解说：按方块键为“职人攻击”，其他所有攻击按键均无效，战胜敌人即可。

课程 07

出现条件：课程 05 完成。

完成要求：用武器技能攻击战胜敌人。

课程解说：按三角键为“魔武器攻击”，其他所有攻击按键均无效，战胜敌人即可。

课程 10

出现条件：课程 09 完成。

完成要求：30 秒内战胜敌人。

课程解说：对操作的要求较高，30 秒的时间

比较少，刚玩的玩家需要多熟悉操作才可以完成。

课程 16

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：战胜“奥克斯 · 弗特”。

课程解说：击败他即可。

课程 18

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：20 秒内完成 3 段灵魂共鸣。

课程解说：难度很高的一个任务，20 秒的时间显然很短，在加上死人老师的不断攻击就显得更加困难，不断的攻击增加共鸣率的同时，与武器的对话要保证次次成功并及时才能更快的达成 3 段灵魂共鸣，多多练习就可以了。

课程 21

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：战胜“Death the Kid ”。

课程解说：由于其攻击距离很远且攻击欲望很高，所以战斗时难度较高，推荐使用方块键起手攻击，否则攻击速度较难都很难攻击到他。

课程 23

出现条件：课程 21 完成。

完成要求：战胜“死神”。

课程解说：死神的攻击力并不高，但由于其高大的身材，所以攻击范围很大，好在其攻击欲望不是很高，所以相对好打一些。

课程 32

出现条件：课程 25 完成。

完成要求：战胜“死人老师”。

课程解说：战胜“死人老师”即可。

课程 35

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：连续战胜 2 个敌人。

课程解说：连胜即可，要注意的是失败一次就要从头开始。

课程 36

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：30 秒后比敌人的生命值高。

课程解说：这关的难度不高，打死敌人都不是难事。

课程 38

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：打倒敌人即可。

课程解说：难度不高的关卡，可以轻松过关。

课程 44

出现条件：课程 44 完成。

完成要求：依次战胜“死人老师”、“索达恩博士”和“死神大人”的影子。

课程解说：依次战胜“死人老师”、“索达恩博士”和“死神大人”即可。

课程 50

出现条件：课程 49 完成。

完成要求：连续打倒十一个敌人。

课程解说：连续战胜除去“ Excalibur 神剑”以外的所有角色。



地图出现条件：课程 01 完成

课程 05(不可重复挑战)

出现条件：课程 01 完成。

完成要求：战胜“贝雅”。

课程解说：击败她即可。

课程 08

出现条件：课程 05 完成。

完成要求：捕获“艾路嘉”。

课程解说：击败她即可。

课程 11

出现条件：课程 10 完成。

完成要求：战胜“贝雅”。

课程解说：击败她即可，通课程 05 一样，敌人的强度没有提高。

课程 14

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：做出回避攻击 10 次。

课程解说：相对比较简单的课程，在敌人攻击的瞬间同时按下十字键相对敌人相反的方向 + 方块键即可在回避的同时攻击敌人，掌握好时机就可以轻松完成。

课程 33

出现条件：课程 25 完成。

完成要求：战胜“艾路嘉”。

课程解说：战胜“艾路嘉”即可。



地图出现条件：课程 05 完成，并回到“死武专”发生对话

课程 09

出现条件：课程 05 完成。

完成要求：战胜“米霍尼”

课程解说：战胜“米霍尼”即可。一个比较强悍的角色，攻击速度快距离远，战斗时注意攻击距离即可。

课程 12

出现条件：课程 10 完成。

完成要求：90 秒内防御自己影子的攻击 10 次。

课程解说：很简单的一关，一直按十字键后防御即可。

课程 15

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：使用 5 次投技。

课程解说：在近距离下同时按下十字键的敌人相对方向 +X 键即可完成。

课程 31

出现条件：课程 29 完成。

完成要求：使用 3 次共鸣技。

课程解说：这关难度较大，“米霍尼”的攻击力喝攻击欲望都很高，靠按 X 键积攒共鸣率的方法是行不通了，所以只能不断的攻击敌人才行，共鸣技的使用方法为连续按两次敌人方向的十字键然后按圆圈键即可释放（释放时需要消耗右侧的共鸣率一格）。



地图出现条件：课程 09 完成并回到“死武专”发生对话

课程 13（不可重复挑战）

出现条件：课程 09 完成。

完成要求：战胜死人老师。

课程解说：战胜死人老师即可，要注意的是他灵魂共鸣以后的攻击带有毒属性，攻击命中后会收到一定时间的持续伤害。

课程 19

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：在 30 秒内胜利 3 次。

课程解说：虽然说是胜利 3 次，但只要在 30 秒内不死就可以完成任务（30 秒内战胜死人老师的确有点难啊）。

课程 20

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：在体力很少的情况下战胜“死人老师”

课程解说：初始的生命值大概只有不道 3 分之 1 的量，需要谨慎的战斗才可以胜利，一旦命中其灵魂共鸣后的攻击可以说是必死无疑了，不光攻击强还附带中毒功能，所以技术不好的玩家要特别的谨慎。



地图出现条件：课程 13 完成

课程 17

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：战胜“索达恩博士”

课程解说：战胜“索达恩博士”即可，这关的难度没有像动画里一样困难，敌人的强度并没有想象中的高，有了前面的经验即可轻松过关。

课程 26

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：战胜“索达恩博士”。

课程解说：有了上一关的经验，这里也很好打了。

课程 27

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：20 内战胜“索达恩博士”。

课程解说：20 秒内战胜只有不少三分之一 HP 的“索达恩博士”，相对来说比较简单，一直猛攻就可以顺利过关了。



地图出现条件：课程 21 完成并回到“死武专”发生对话

课程 22

出现条件：课程 21 完成。

完成要求：战胜“米霍尼”

课程解说：战胜“米霍尼”即可，同课程 09 一样，有了前面的经验这里也不是很难过了。

课程 24

出现条件：课程 21 完成。

完成要求：战胜“奥克斯 · 弗特”。

课程解说：击败他即可，同课程 16 一样，有了前面的经验这里也不是很难过了。

课程 28

出现条件：课程 25 完成。

完成要求：战胜自己的影子。

课程解说：自己的影子战斗一开始就拥有 3 段满灵魂共鸣率，攻击力也非常的高，注意他的必杀技即可。

课程 43

出现条件：课程 41 完成。

完成要求：战胜“米霍尼”的影子。

课程解说：战胜“米霍尼”即可。



地图出现条件：课程 21 完成

课程 25

出现条件：课程 21 完成。

完成要求：战胜“古洛那”。

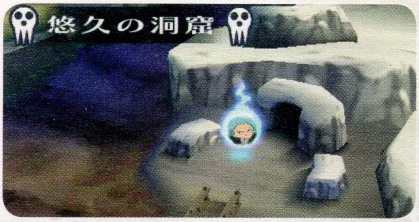
课程解说：依然没有动画中描写的哪样强，有前面的经验以后就很好打了。

课程 41

出现条件：课程 39 完成。

完成要求：战胜“古洛那”的影子。

课程解说：战胜“古洛那”即可。



地图出现条件：课程 25 完成，并回到“死武专”发生对话

课程 29

出现条件：课程 25 完成。

完成要求：战胜“Excalibur 神剑”。

课程解说：战胜“Excalibur 神剑”即可，难度并不高，可轻松过关。

课程 30

出现条件：课程 29 完成。

完成要求：连续战胜“玛嘉·亚尔班”、“Black ☆ Star ”和“Death the Kid”。

课程解说：依次战胜“玛嘉·亚尔班”、“Black ☆ Star ”和“Death the Kid”3 个人，中途任意依次失败就要重新开始，在加上敌人的攻击欲望很高，所以难度较高。

课程 51（不可重复挑战）

出现条件：课程 50 完成。

完成要求：连续打倒 10 次圣剑。

课程解说：连续战胜 10 次“ Excalibur 神剑”即可。



地图出现条件：课程 29 完成，并回到“死武专”发生对话。

课程 34

出现条件：课程 29 完成。

完成要求：战胜“魔眼人”。

课程解说：没有动画中描写的那样难打，轻松过关。

课程 37

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：。

课程解说：。

课程 42

出现条件：课程 41 完成。

完成要求：战胜“魔眼人”的影子。

课程解说：战胜“魔眼人”即可。



地图出现条件：课程 34 完成，并回到“死武专”发生对话

课程 39

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：战胜“古洛那”。

课程解说：战斗开始为三段灵魂共鸣状态，比较好打的对手。

课程 40

出现条件：课程 39 完成。

完成要求：战胜“贝雅”的影子。

课程解说：战胜“贝雅”即可。

地图出现条件：课程 44 完成，并再次进入“死武专”发生对话



课程 45

出现条件：课程 44 完成。

完成要求：规定时间结束时比“美杜莎”的生命值高。

课程解说：很简单的关卡，一开始只要打中她一次然后一直躲避即可。

课程 46

出现条件：课程 45 完成。

完成要求：战胜“古洛那”。

课程解说：战胜“古洛那”即可。

课程 47

出现条件：课程 46 完成。

完成要求：规定时间结束时比“魔眼人”生命值高。

课程解说：同课程 45 一样，一开始只要打中他一次然后一直躲避即可。

课程 48

出现条件：课程 47 完成。

完成要求：战胜“美杜莎”。

课程解说：战胜“美杜莎”即可。

课程 49

出现条件：课程 48 完成。

完成要求：消灭装有阿修罗的袋子。

课程解说：消灭装有阿修罗的袋子即可，可以无视自己的分身。

全隐藏要素收集方法

1、使用初始任意一个角色通关街机即可使用所有角色进行街机模式的游戏；

2、街机模式通关的人物可以用 2P 服装；

3、隐藏人物出现方法：

魔眼人 ：完成课程 34；

美杜莎 ：完成课程 49；

奥克斯 · 弗特 ：任意一人通关一次；

Excalibur 神剑 ：完成课程 51；

死神大人：使用“ Excalibur 神剑”通关一次。

游戏王对战怪兽GX卡片力量3

中文名：游戏王对战怪兽ＧＸ卡片力量３	ISO容量：1.5G	
原名：Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 3(Yu-Gi-Oh Duel Monsters GX Tag Force 3)		
评分 9.7	厂商：KONAMI Digital	游戏类型：卡片游戏
	发行日期：2008. 11. 27	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄适用
	官方网站：http://www.konami.jp/gs/gameyugioh_tf3	



游戏简介：

由日本 KONAMI 公司制作、发表，由 PSP 掌机平占，改编自人气漫画作品《游戏王》（Yu-Gi-Oh）的卡片对战游戏新作:《游戏王对战怪兽 GX 卡片力量 3》(Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX Tag Force 3)，日前 KONAMI 已正式确定本作将于 2008 年 11 月 27 日发售，售价方面普通版暂定为 5,250 日元（含税），这也是该系列在 PSP 平台上的第三款原创作品。

来简单回顾一下由 KONAMI 制作的《游戏王对战怪兽 GX 卡片力量》前两作，该系列自 2006 年 9 月 14 日在 PSP 上发售第一作以来，就以独创的卡片交换系列深受玩家们的好评。为此在第二年 2007 年 9 月 27 日推出第二作时，更是集大成之作，融合了前作的卡片系统，在卡片数量方面也大幅增加，新增加的四人共同游戏和支持二名对 2 名玩家对战，更是让许多玩家沉迷其中。

此次所推出的《游戏王对战怪兽 GX 卡片力量 3》将会充分利用 PSP 机能，勿求在画面上比前作更加精美，除了新的卡片之外，敌我双方也都将会有新的人物登场亮相。在三代中玩家将化身为动画版主角游城十代，并利用手头上的元素英雄等各种卡片来跟各式各样的强敌进行对战！而在本作最大的特征所在。

就在于玩家必须组成两人一组的队伍来进行团体赛。玩家在游戏中，可以从学校十代的好友群如丸藤翔、天上院明日香等众多角色中选出自己喜欢的角色来共同组队。而在《游戏王对战怪兽 GX 卡片力量 3》新作中，除了依然保留双人团体赛的战斗之外，另外还将收录一直到“决斗者创世纪”（The Duelist Genesis）系列为止的卡片牌组，数量之多可以说是目前系列最多的一次。而且除了 TV 动画版角色外，就连前作角色们也都会一一参战，与玩家在 PSP 主机上再来一场决斗王大战！

在三代还将完全重现动画版《游戏王 GX》的精彩桥段，比如拥有卡片的精灵“尤贝尔”与“述说真实之人”的称号的 Mr.T 等动画中大人气的角色也会陆续登场，游戏目前预定 2008 年 11 月 27 日发售，和游戏同捆发售的还有“游戏王 5D’s OCG”的卡片三张，本作绝对值得各位动漫迷和玩家们期待。

界面系统

TF1 的界面是黄色的（没记错的话）TF2 是蓝色的 这次的是红色的

TF1 的右下角等待时显示的是捣蛋黄 TF2 是红玉兽 这次的是卡片除外士（真是越来越有爱了）



在主界面不按任何键 30 秒 就会进入自动演示画面

按 START 进入下一个菜单



第一个是新游戏

第二个是读档(这次的全卡片是 3501 张 和宣传的 3500 张以上还真是吻合)



点新游戏

照常还是默认自己 PSP 的机主姓名

点〇改名字　点 START 继续(噢　别忘了存档……)

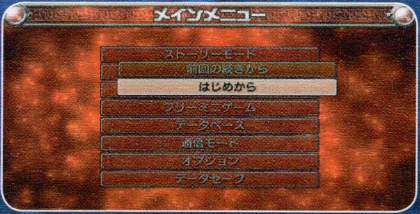


主菜单如下



第一个是故事模式

里面第一个是继续　第二个是新游戏



第二个是自由对战

里面第一个是 1VS1

(点进去第一个是 DUEL　就是一局定胜负。第二个是 MATCH　也是现在公认的决胜方式，就是 3 战 2 胜…)

第二个是 2VS2(TF 系列的精髓所在　前 2 做虽然有这个系统　但是联机的时候非要带上 NPC　阻手碍脚很不方便　据说本作可以 4 人联机　因为人手不够再加上时间问题　就没有测试　见谅了)

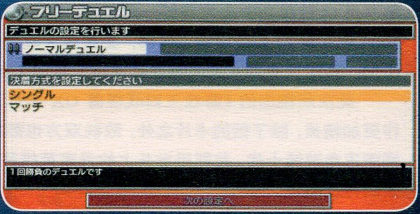
第三个是你看着电脑对打(噢　杀了我吧……)



点就去之后都会问你需要修改规则吗

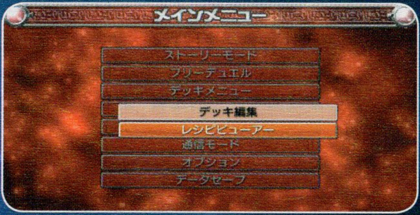
第一个就是默认(推荐)

第二个就是修改　可以按照里面的选项修改 LP 的多少　还有每局思考时间的多少(这个和人对战的时候有用　和 NPC 么……你就不要想了……)



再次确定就可以进入游戏了

第三个是卡组编辑



点进去第一个是卡组编辑(就是你要用来决胜的卡组就是在这里事先编辑的)

界面如下



□是切换卡区

△是呼出卡组编辑工具

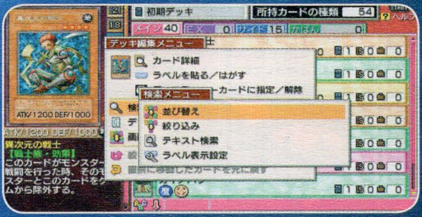
卡组编辑工具

1 卡片详细名称

2 贴标签（易于寻找 其实根本不用……后面还有更方便的方法）

3 命运抽卡系统 这是本作的特点，当自己 LP 低于 3000 大概吧 主要还是要看系统判断）并且轮到抽卡时，自己的卡组第一张会闪闪发亮。这个时候选中这个选项的话，就可以把自己预先设定好的卡片抽上手。 如果你只设置了一张 ，那么就必定能够抽到， 如果是几张的话， 就用概率计算上手率了。 当然 ，这建立在你卡组里还有这张卡的情况下。不是很建议使用这个系统，因为比较破坏游戏的平衡性 如果你要学主角魂一下我也没办法……

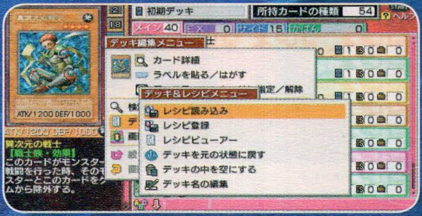
4 检索 这才是 PSP 真正方便的地方好吧 NDS 也一样 甚至 GBA……）下面的快捷键一定要记住



点进去的第一个是排列就是把卡按照你想要的方式排列 排雷方式不能叠加 是整理卡组的好方法 快捷方式 R+ □）

第二个是选择（就是按照自己选定的范围筛选树在范围以内的卡片 筛选可以叠加 是寻找卡片的好方法快捷方式 R+ △）

5 卡表编辑（有关卡表醒目）



点进去第一个是读档 第二个是存档 第三个是查看卡表 第四个是还原 第五个是清空（慎用！）第六个是卡组名编辑

6 画面更换 按照自己的喜好来了 不多说了 我比较喜欢下面的界面（用了 2 年了）

7 检索结果返回（就是一键恢复到没有检索的状态下）

8 撤销（俗称后悔）可以一直“后悔下去”

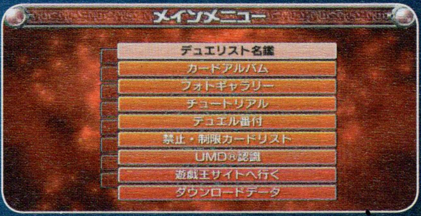


第二个是卡表编辑（这个意味不明 因为里面的功能在卡组编辑里都能实现 不知道是我才疏学浅还是什么 不对的请大家指出）

（游戏进行到后面还会出现一个同伴卡表编辑 唯一于自己卡组不同的是同伴的某些魂卡是不能替换的）

第四个是迷你小游戏

第五个是杂项



点进去第一个是人物名鉴（可以看到有脸 NPC 的资料 现在看不到以后应该能 这可能是这部作品调整的地方）

第二个是卡片相册（可以看到你所获得卡片得多少 主要是用来查看收集度）

第三个是场景收集（新要素 就是包括过场动画在内的那些 CG）

第四个是教程 基本可以无视了 何况现在还是日文的

第五个是决斗记录（这东西是我最头痛的了 TF2 都 3500 场战斗了 完成都才 30% 左右 不是说难完成 主要是要按照它规定的条件来组卡组实在是一件很痛苦的事 ）

第六个是禁卡表的转换 默认的禁卡表 2008 年 3 月的（这游戏原定 6 月发售 延期到现在 早就使用 2008 年 9 月的禁卡表了 还不更新 我真是怒了 没有更新的可以点第八个更新禁卡表 注意卡表的转换是按△）

第七个是 UMD 联动（现在暂时意味不明 TF2 中就出现过 可能是联动获得新卡片的途径 据说是神卡 在相册的最后一页）

第八个是访问游戏王的网站（就是里面会不定期的放出一些特殊 NPC 的卡表 在 TF2 中 某个 NPC 的卡表可以刷出一场 10000 的 DP 可能是 BUG 还有就是禁卡表的下载）要等到 27 号才开放 别忘了我

们这25好就玩到这游戏的啊……

剧情

剧情发生在十代在决斗学院的最后一段时间，从发型上也可以看出他已经和尤贝尔姐姐合体了。

游戏的流程就是游戏开始时你要选择一个伙伴，通过不断的和其他人决斗增加与同伴的好感度，从而推进游戏的进程。(好感度还可以通过买东西给同伴来增加。不过这种方法既耗钱又耗时，而且非常的单调和枯燥。你必须要知道同伴的爱好口味，买得不对口味还会下降。只不过会有一定几率获得黄金蛋，算是一点小小的补偿。所以还是推荐大家通过决斗的方式增加好感度吧。不然失败了读档你就囧了)

每当好感度满一颗星时，就可以通过休息一天到达第二天就会有新的剧情。新的剧情地点会在地图上表示出来。进入后就会强制战斗，有1VS1的，也有2V2的。(没有进入指定地点虽然不知道不进入会有什么后果，但是为了加速游戏的进程还是老老实实的进入吧。建议在进入前前存档。)

基本是每天好感培养一颗，这样睡一觉到第二天就会有新剧情发生。一天最多只能加一颗星的好感度，所以好感度满了一星就要睡觉，不要做无用功啊。

这次的事件分为7个时段，每进入一个地区就会自动过一时段，当六个时段过完以后在出小地图就会强制休息进入下一天。第二时段出小地图时同伴会提醒你受业时间到了，去不去都无所谓。去了就是听猥琐代理校长的唠叨，然后就是一个小游戏，也可以不玩。如果不去的话就是在地图上找人，在上课时间不能进入教室，寝室的人也很少。所以大家狩猎的时候要注意地点。

一 十代篇

十代作为主角，用的依然是新生侠，除了AI有时的NC，基本还能信任。十代不挑食，所以买什么给他都能加好感度，这是亮点啊。顺便，在十代的卡包里有城叔，这是很多卡组必不可少的东西啊。

第一个剧情在火山是霸王十代来袭。

相信看过原作的都在熟悉不过了。用的依旧是邪心英雄(就是黑暗融合)有很高的OTK能力。过剧情的时候注意不要被秒杀了。

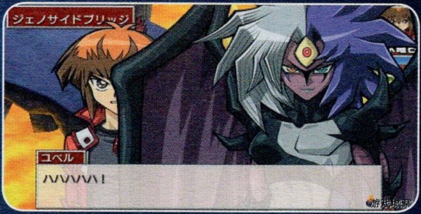




第二次剧情在森林，进去之后是十代回忆的剧情。

看了之后是回忆，开始TAGDUEL，对手是尤姐和阿蒙。(就是2VS2)。





利用光道的共同坟地，对方节节败退不一会就赢得了胜利(阿蒙用的是云魔物，尤姐当然用的是自己了。)

第三次剧情是在校长室，神秘的T先生出现了。





同样是一场 TAGDUEL，对手是 2 个 T 先生用的是暗化卡组，按照实卡里的说法就是 507，因为 TAGDUEL 是共用一个坟地的，所以暗化还是比较强大的。奇怪的是后场莫名其妙的多，但是基本都没用过。所以推测大概是 AI 为了让同伴使用所以盖下去，但 AI 同伴又不会用，所以……

如果觉得比较困难的话，可以事先调整同伴的卡组。到了第四天就可以调整同伴的卡组了。

新手的话可以让早乙女做自己的同伴，她使用的是光道。光道共坟的优势很大，初期也很好入手光道。（就是第二排倒数第三个卡包。）

第四个剧情是天上院记忆的消失。





到了剧情点先遇到了约翰，了解到是藤原搞的鬼。天上院变成了黑化版。十代怒了，我也怒了二话不说开始 TAGDUEL。

作为最终 BOSS 的组合，藤原还是很有实力的。



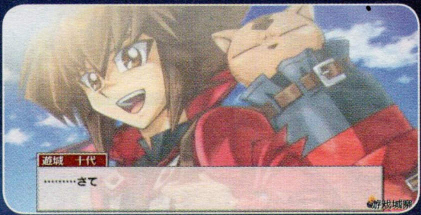


主要他用的是原创卡组——无属性卡组。效果都和动画一样，比较变态。天上院用的什么没看见，他都是 SET 出来的，我首回合就是冰龙同调一波流，到了十代他们就 OVER 了。（天上院我对不起你……）但猜都能猜到是真红眼卡组，暗铁龙还是很强的，大家小心应付就行。





推到他们 2 人之后就翻版了。十代在学校和民那告别，踏上了修行的路途。



二 凯撒篇（地狱版）

凯撒的剧情背景于十代相同，剩下所有的人都是，在这里我就不多说了。

1 回忆过去

恩 剧情越来越穿越了，这次回忆到与弟弟翔的战斗，时代也来插了一脚。

于是乎 TAGDUEL。十代用的是地球侠卡组，翔用的是交通工具

胜利之后，作为哥哥的给弟弟翔上了一课，属于在动画里他们的标准剧情。

2 下级生挑战

这剧情没什么说的，这在 GX 中还是较为常见的剧情，只是这次来挑战的不是剑山，而是 2 个路人，使用的是战士均卡。没有难度的挑战，轻松获胜。

3 天上院兄妹

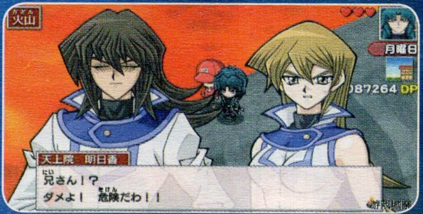
这次吹雪又变成了黑化版，但是用的还是原来的兽族主题，技能抽取什么的还是很恶心的。而





明日香破天荒的使用了金条天使，难道是收漫画版GX对手的影响吗……

获胜之后凯撒认识到了自己的不足，决定自己以后要走上职业的道路。





4 在训练场的毕业剧情。

和十代对抗邪恶势力不同，这次是由爱得和万丈目献上的友情决斗，算是给凯撒在决斗学院的最后一点回忆吧。

老实说这作为最后的试炼一点难度都没有，感觉靠NPC的AI就可以搞定了。爱的使用的是DH，万丈目使用的是武装龙卡组。都属于速度不够快的，要在成型之前击破。







胜利之后，大家都给了凯撒说了很多祝福的话，凯撒大人也终于露出了为数不多的微笑，踏上了属于自己的道路。



第一面人物剧情列表

话说这次的流程还真是短暂啊，TF2是引发8个剧情才结束的，TF3只用4个就结束了。不知道又没有十代和法老决斗的隐藏剧情。

其他

一 大会

到每周的第七日就会有大会了，要积极的参与。为大会中不能存档，建议第六天晚上存档，

因为大会全部采用TAGDUEL。所以前天晚上要调整好同伴的卡组，还有和自己卡组的相性。



人物	剧情场次	对手	卡组类型	大概剧情	备注
游城十代（第二个）	1	翔 黄宿舍学生	交通工具（有原创卡） 战士均卡	翔执意说主角选择十代则为搭档是为了让十代留级 所以进行了决斗……	对手卡组不强，可以轻松取胜
	2	2个老师	自闭 强攻	来自库洛诺斯的刁难，随便找了个理由想让十代留级，于是作为考试，DUEL！	对手2卡组没有相性（真不知道K社是怎么想的）
	3	大山平（抽卡男）	埃及大法师	小卖部发现了小偷，大家分头去捉，结果发现是大山平由于运气不好在练习抽黄金蛋……	这次有了暗抽 速度要快点了 不过还是很弱
	4	早乙女 玲 剑山	光道 恐龙	毕业的剧情，进行毕业生的最后战斗，对手一个是暗恋十代的玲，一个是十代的第二号小弟剑山	玲的光道一向都是新人杀手，有实力的就在还没有到她的回合就取得胜利就行了
三泽大地（第一个）	1	吉姆 剑山	化石融合（有原创卡） 恐龙	去研究所回来的路上遇到了对手，理念不合，开打。	化石融合就是黑暗融合的缩水版，控制自己坟地怪兽星数就行了。
	2	2个人造人索加	人造人卡组（他自己）	去研究所时，博士的机器发生的穿越，把邪恶人造人召来了。	人造人是陷阱杀手，但对手却放了很多陷阱，最主要的还是外部粒子射线。
	3	2个T先生	暗黑界（有原创卡）	去研究所回来的路上遇到了对手，后面得知是被十代打败的T先生	原创卡很强，特别是2个同样的卡组，相性极好。如果没有和同伴相性很好的卡组，这将是一场苦战。
	4	2个黄宿舍的学生	回手卡组	毕业剧情……	虽然是2个“没脸的”角色，但是卡组很强，我用暗同调打剧情唯一输的一次就在这里。用帝卡会容易很多
丸藤翔（第一个）	1	红宿舍学生2人	巨大战舰	老套的下级生的挑战	巨大战舰用魔法陷阱与怪兽效果尽快破坏就行了
	2	蓝宿舍学生2人	均卡（实在不好判定）	同上（其实按辈分应该是上级生……）	无
	3	蓝宿舍学生2人	火焰 外部粒子射线	再次同上（对于翔的剧情我已经无语了）	外部粒子射线必发有点烦人 用SET出场或者速度解决
	4	十代 凯撒	新空间 里电子（电子暗黑）	翔为了超越自我，同时作为相信你的体现。选择了学院公认最强的2人决斗	2人的卡组都依赖坟地，用次元上会很轻松
天上院明日香（第一个）	1	枕田 槟口	神鹰鸟兽 毒蛇	对方找明日香说毕业的事，说着说着就DUEL了……	整个决斗就是她们在互相抢场地，我们再看戏……
	2	爱得 万丈目	D HERO XYZ和捣蛋（奇怪的卡组）	同上 ……（表拍我，人家是校花来着，别人关心下正常）	完全无视万丈目就行了。
	3	十代 吹雪	新空间 兽均	毕业考试的剧情（几乎每人都有）	对方怪兽配合最终突击命令攻击力很高，用自闭上吧。
	4	明日香		明日香想和主角战一次，证明自己的能力。	我们从来不用惧怕1V1，因为没了队友就是最大的优势！
早乙女玲（第一个）	1	斋王 约翰	秘仪之力（有原创卡） 宝玉兽	玲找斋王占卜自己和十代的爱情，作为娱乐就开战了。	原创的倒掉男醒目，最重要的是虽然秘仪都是二分之一的概率，但是斋王一向运气很好……
	2	翔 剑山	交通工具（有原创卡） 恐龙	为了让别人“说媒”，代价就是DUEL了……	无
	3	明日香 万丈目	电子战士 XYZ和捣蛋	去传说中的爱之灯塔偷看明日香和万丈目约会，结果被发现了。后果不言而喻……	注意自己场上的怪兽的数量，电子战士效果是根据对方场上怪兽的数量定的。
	4	吹雪 十代	兽均 神帝新生侠	最后给是代表白了，决斗者之间的表白当然是通过决斗来实现了。那个情圣吹雪又来插一脚了…	其实最后威胁的还是吹雪，像这种MUD（破坏场上卡片）的卡组是新手最头疼的。拼速度是最简单的方法。
万丈目準（第一个）	1	十代 翔	地球侠 交通工具（有原创卡）	作为万丈目的眼中钉2人组，狭路相逢勇者胜！	无
	2	赌博男人…… 斋王	赌博 秘仪之力（有原创卡）	赌博男又去向明日香示爱了，作为明日香的FANS，万丈目哪能接收这种事情。	完全无视赌博男就行了。
	3	约翰 爱得	宝玉兽 龙骑D END	这次万丈目又是看这两人不爽了（没办法，这就是他的性格特点……）	龙骑基本很难出场，即使出场了对于对方手卡消耗也极大。多准备写破坏怪兽的的卡。
	4	首领沙鲁达 大山平（抽卡男）	黑蝎手控 埃及大法师	最后居然又是黑蝎的剧情。（喂，我说人加黑写都这么赖着你了你怎么还不放进卡组啊……）	一个丢你手牌，一个补自己手牌。其实用自闭的话会过得很轻松。

连胜 5 场以后就可以获得赏金并且进入下一天。（不参赛也是直接跳过这天，所以推荐参赛。）

大赛分为 4 个阶段。每个星期大赛胜利以后，下周大赛时就会出现新的选项，即是新的大赛，强度会上升一点。

［赏金］红 2000DP / 黄 4000DP / 蓝 7000DP / 挑战者大会 10000DP

到了第二周所有人物出现的地点会打乱，也会有新的人物加入。所以大家狩猎的时候要注意不要放过新人啊。所有人的卡组在大赛之后会变成强化版，此时在卡组现实上出现的是？？？就表示这人的卡组更新了。



二 二周目

进入存档之后又是新的游戏，在完成剧情的人物后面会有红心的表示。

二周目可以使用十场胜利以上的一人做同伴。

奇怪的是十代的换装居然没有共用好感度（就是要重新培养好感度……）

下面这个就是影子人（就是可以用你给他组的



卡组是练习的最好对象也是游戏王游戏的传统），还没有在地图上遇到过，下面是通过金手指调出来的。

二周目所有人物出现地点打乱，在地图上会遇到一周目没有出现的人物。

全人物更新到 140，目前无法得知还有新人物没有。

法老王醒目啊 真是期待与他的对决

通关一次后出光帝包，剑斗兽都在里面。

所有的卡包到了后期都可以获得，这与决斗等级有关，基本上在 50 以上所有卡包就可以开启了。

而很多卡包都可以通过与指定人物做同伴来提前获得。



《玛娜传奇-学园的炼金术士们》携带版

中文名：玛娜传奇 学园的炼金术士们携带版+	ISO容量：1.27GB	
原名：Mana-Khemia : Gakuen no Renkinjutsu Shitachi Portable Plus (Limited Edition)		
评分 9.2	厂商：GUST CO.,LTD.	游戏类型：角色扮演类
	发行日期：2008.09.25	版本：美版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄适用
	官方网站：http://mana-khemia.jp/mk_psp/index.html	



游戏简介：

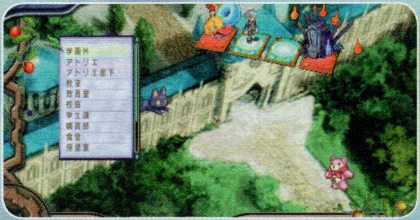
以炼金术和学校生活为主题的人气RPG作品《玛娜传奇：学园的炼金术士们》移植到PSP平台了！游戏的舞台是教育炼金术士的阿鲁雷比斯学院，玩家扮演在学院中的学生，体验着令人难忘的校园生活。

学校生活分为不同的学期，玩家在每学期开始时需要选择所学的科目，并要完成该科目所规定的要求，当达到要求之后就可以开始自由时间。在自由时间内，玩家可以与同学交流或是其他触发事件。作为工作室系列的作品，在系统方面有很多独特的地方，在这里有必要对一些系统作以下说明，以便使大家对这个作品有大概的了解，有助于游戏！

一、移动

首先游戏的移动就和其他RPG不同，采用的是选择方式，并不是自己控制行走的方式（迷宫中除外）

1、学院内移动方法：学院内都是通过列表选择地方，用方向键选择后圈键进入即可，各个地点主要功能如下：



学园外：到学院外面，进入野外地图，野外地图操作同校内地图。

アトリエ：即工房，主角一行人调合，存档均在此，角色事件也在此处触发，存档处为一个光圈，迷宫中也有。



アトリエ廊下：アトリエ出去时选いいえ或在学院地图上进入，主要设施为アタノール室，调合武器、防具、装饰品的地方。

教室、教员室：部分剧情触发用地。

校庭：同上，同时有一个商店。

学生课：相当重要的地方，每章的课题和打工任务都在此处接。



购买部：有两个商店。

食堂：有一个商店，流言系统也在此处。

保健室：购买药品和部分调和书（前一话没有取得的调和书可以在下一话的这里购买）的地方，队伍在迷宫中全灭后也是传送到此。

音乐室、女子寮：触发剧情用地。

男子寮：自由时间可以来此休息。

档案馆：学院内的一个迷宫。

学院地下：又一个剧情用地。

2、迷宫地图中探索方法：

方向键	迷宫地图中移动
摇杆	迷宫地图中移动

三角键	呼出菜单
方块键	破坏地图上的障碍物，先制敌人
叉键	跳跃
圆圈键	决定
L、R 键	战斗时切换支援角色
start 键	在迷宫中呼出地图
select 键	打开学生手册

迷宫中怪物的强弱是直接可见的，一共有以下 5 种：



1）蓝色怪：与我方等级相差很多，可以直接在地图上消灭（夜晚除外），很高几率得到道具，但没有 ap 值。



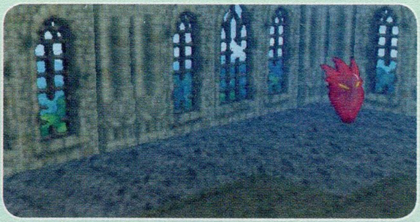
2）红色怪：最普通的怪，可在地图上按方块键先制，消灭后普通几率得到道具，ap 值一般。



3）连战型怪：接触后会与之连续战斗的怪物，一般由弱至强会有 3 波或以上的怪，只在部分剧情和打工任务中出现，得到的道具很多，ap 值也很高。

4）boss 型怪物：接触后与之战斗的怪物，一般都是剧情怪物或是少数打工任务中出现。打完后必掉该掉的道具，ap 值较高。

5）赏金首型怪物：特点就是头上的王冠了，只在打工任务中出现，打完后一般都是配方书，很珍



贵，ap 值也很高。

迷宫中探索时时间会流逝，具体时间请看菜单的左下角。进入时强制为上午 10 点，19：00 到第二天早上 4:00 为夜晚，可以说是玩家的噩梦时间，怪的移动速度超高，进入战斗时必被先制，且伤害强制为 2 倍，我方逃跑几率下降到几乎为 0。初期要是碰到了夜晚的怪绝对只有死路一条，建议找一个怪少的地方一动不动的待着，过了第二天早上 4 点再走。



后期可以找到钓鱼的地方钓一晚上鱼，无语了，这个系统唯一的好处是晚上部分的采集道具与白天的不同。

イカロスの翼：第一章在接第一个任务时取得，效果为在迷宫中直接返回校园且无任何消耗。弹尽粮绝和完成任务后可以直接用此返回，相当不错的道具。

地图的使用：第一章第二个课题后可以使用，效果为显示迷宫的地图，而且上面还用红色感叹号标出了目前的任务地点，非常实用的设定。



地图素材采取：基本都是在地图上有提示的地方按圈键即可，只有钓鱼还要再按一次（注意有可能钓到怪物，避免方法是特别长的条别按），没什么特别的了。

二、道具调合：

1、作为炼金术师的传统项目，这项在游戏中占有了相当大的比重。道具在游戏中主要分 2 种，装备和战斗中使用道具。道具的效果有以下几点：

装备：提升能力，附着技能，开启成长之书强化项目。

战斗中使用道具：回复我方 hp 和 sp，恢复异常状态，给我方附加有利状态，给与敌方伤害或有害状态，决定装备上附着的能力。

战斗中使用道具调和过程：先选择素材，素材底下的值越高的调和出来的成品底下的的值也越高，该值为エデル值，即道具的品质，该值一般越高越好。



选择好道具后出现以下画面：

重点在中间的那个转盘，只要按到跟素材相同的颜色，左边的数字（即成品エデル值）就会加 10，相同的颜色的前一个是相反属性，按中减 10，相反属性的前一个按中为不加不减。

装备调和过程：在アトリ工廊下的アタノ－ル室中调和，先选好你要的素材，注意素材底下的附加能力，武器的能力就是从它们之间选的，要特别注意。



选择完后点确定，出现以下画面：



上面一栏只能选蓝色的技能，该技能为主动技能，战斗中选择后发动，剩下的两个只能放被动技能，就是剩下那些，大部分都是附加能力的，注意同样的能力不能叠加，同类型的也不行，会只选大的。比如防御＋中就不能放 2 个，防御＋中和防御＋小同时存在时只会有防御＋中的效果，攻击特化和防御特化例外。选择好后确定即可。再提一点，当你重新调合时会有两个选项如图所示：



选择第一项可以将你新调合出的效果附到该武器上，选择第二项则使该武器保留原来的效果，很方便，这也算是本作的特点之一。

2、调和的特色系统：

1）协力调和：协力调和指的是主角和同伴一起调合。在战斗中使用道具调和过程中，有同伴的情况下，按圆圈键决定转盘前可以用方块键呼出同伴来帮你调和，同伴帮你调合的效果多种多样，有好的有坏的，个人认为这个系统纯粹只是摆设，随机性太高，喜欢凹的朋友可以试试，别的就算了。

2）发想调合：有些道具调和完成后，会有同伴对你调出的道具进行联想，进而获得新的道具的调成方法。能够进行这种发想的道具在你调合时会在前面出现对其进行发想的同伴的头像。

3）派生系统：在你调合道具时有些道具在替换了第一个素材后主角会提示你调合出了新道具，这就是派生系统，能够进行派生的道具在道具名字前会显示一个黄色的灯泡。不要小看了这两个系统，有差不多半数左右的道具都是通过发想和派生得来的。

三、战斗系统：

战斗是本作与前面所有作品区分最大的一处，本作的战斗系统可以说是系列到这一作为止中最有爽快感的一作。初上手你可能不会感觉什么，基本还是你来我往的打法，等到支援攻击等系统的引入后你会发现，本作的动作性也是相当强的，尤其是在隐藏迷宫中那种不是你死就是我亡的感觉，非常爽快！

1、基本：

战斗时左下角的バーストゲージ槽相信大家都看到了。该槽在攻击命中敌人时上升，被攻击则下降。当你击中怪物的弱点属性或是发生了 critical（会心一击）时该槽大幅上升，当该槽达到最大时

进入“BURST VARIATION”模式，该模式下我方攻击力上升，基本都是1.5倍以上伤害，左下的槽随着我方行动按比例减少，减为0时该模式结束。

怪物的属性可以用主角的アナライズ来调查，有盾的是耐性属性，有叉的是弱点属性，攻击弱点属性威力上升，攻击耐性属性威力下降。

所有招式（我方和怪物）都有气绝值的设定，连续击打同一只怪物时该怪物的卡片会变红，表示气绝值在上升，到最红后再攻击就会将怪物打气绝，同时该怪物的卡片变为旋转状态。气绝的怪物不能行动，一段时间后自动解除。在该状态时间内击打怪物必为critical（会心一击），可以说是给予高伤害的关键，注意这条规则我方也适用，不过后期可以用装饰品防止。

2、技能种类：

リストスキル：利用道具或是hp来发动的技能，选择后会有可使用的技能一览。

コモンスキル：装备上附加的技能。

ダブム型スキル：从使用开始要到下次行动时才能发动的技能，一般都是高威力的技能。

タイム型スキル：连续数回合持续的技能，使用后会在行动列表里面追加该技能的卡片，到时自动发动，一般威力也不低，可以说是所有技能里面最好用的一种。

カードゲージ选择スキル：ロクシス专有技能，效果为从行动列表中指定一部分卡片对其进行伤害、取消等各种操作，相当有学问的一种技巧。

3、状态异常：

毒：每回合行动时按百分比受到一部分伤害。

眠り：不能行动，受到伤害时恢复。

呪い：不能回复hp。

スロウ：卡片再动的时间增加（下一次攻击的间隔增长）。

ブレイク：因气绝不能行动，时间经过或被攻击后效果解除。

封印：不能使用技能，只能攻击、使用道具、防御和逃跑。

ノツクバツク：不是持续的技能，但中了该技能的敌人所对应的卡片会向后移动若干，boss移动较少，强力的状态。

4、连协攻击（在流程中会更加进一步详解！）：

第4章追加的模式，可说是本作战斗最大的特色，当我方后卫角色的卡片亮着时可以在我方攻击完或敌方攻击前发动该技能，前者是“支援攻击”后者是“支援防御”，与普通的攻击技能和防御相比最大的不同是该技能带有各种各样的有利属性且没有消耗，只要后卫角色恢复就可使用，灵活运用后可创造各种各样的有利机会，可以说是本作战斗的核心。

5、必杀技（在流程中会更加进一步详解！）：

第5章追加的模式，进入“BURST VARIATION”模式后会随机给一个条件，按照条件攻击的话会继续积攒“FINAL BURST VARIATION”，该槽也攒至100%时选择角色发动（也可以选择不使用该技能，槽会一直保留），该技能有着高度的演出性而且伤害超高，只是需要注意该技能放完后“BURST VARIATION”模式就会强制结束且清空“FINAL BURST VARIATION”槽。所以一般都是在“BURST VARIATION”模式快结束时使用该技能达到最大的伤害输出。

注：本作移植版的魔法系角色有个致命的bug，那就是必杀技攻击力相当的低。

6、全灭：



全灭后对进程没有任何影响，只是回到保健室而已，身上任何东西都不损失，唯一有影响的是部分课题的评价可能跟此有关。

四、特色系统：

1、成长之书：



本作没有等级的概念，所有的能力强化都是通过这个“成长之书”来实现的，当你每调合完一个道具后，该道具所对应的成长之书的格子便会开启，你就可以用跟怪物作战时获得的ap来习得该道具上所对应的能力或技能，至于你是想只加人物所对应的能力还是顺序慢慢加完完全随意，需要注意的只有一点，就是该道具必须与已调出的道具相连，否则照样不算。

2、自由时间：

特色系统之二（注意如果在前面修不到目标学分会追加补习，会影响自由时间）可以进行打工

任务拿到主线里没有的配方书以及金钱（本游戏赚钱很难，这基本是唯一的路径），注意只在第一周有效，而且没做完的不能保留到下一章。还能进行"角色事件"，这也是本游戏的精髓。看不懂的人反映一下，翻译要的话就发。

3、流言商店：

特色系统之三，类似于别的游戏的称号系统，当达成了某些特定的条件后便会在这里增加相应的选项，只不过一开始效果都是未知的。拿金钱购买后会显示其作用，大部分为能力上升，还有一些例如物品掉落率上升，怪物弱化的选项，当然还有极少数是不好的，选择过的会显示出效果来方便以后再选，流言随时可以更换。

由于本作和 PS2 版的剧情变化不大，所以在这里主要介绍通关流程，不再过多地写剧情了，不过各角色的事件会在其中提及，并会在后边的楼进行翻译给出；本作迷宫不是很复杂，有地图的帮助后大多都是一条路一直走就可以了，所以只在相关的道路分歧处做出提示，其它道路就不提示了。

学园生活开始

序

一开始是一系列的剧情对话，慢慢看就可以，大约 10 分钟左右。对话后终于可以开始正篇了，首先走出教室，去选项上三个标有感叹号的地方触发剧情，然后主角拥有了自己的工房（可在其中进行存档、调合、友情事件等）。

第一话　猫と少年と炼金术

学生课

先去学生课接受课题，获得イカロスの翼（依卡洛斯之翼，效果为在迷宫中直接返回校园，无消耗），选择调合学Ⅰ基础　，课题目为取得きょ水、青い花びら、ハウレン草这三样道具，其中きょ水在アトリエ（工房）调查水龙头后获得（如图所示）。

剩下两样在"学园外"的"生きし森"中获得。



生きし森

一开始剧情取得青い花びら后强制发生第一次战斗，对手是三只可怜的キノアラ（以后遇到战斗时最好先用主角的アナライズ［如图所示］来调查怪物的血量以及属性、耐性弱点，让战斗更轻松）。

[18] 轻松赢得战斗后，便可以正式在野外地图上冒险了，按方块键可以摧毁地图上的草等障碍物并有可能获得素材，同时可以对怪物进行先制（方法为用那条线打击怪物，被怪物直接接触到则为被先制）到一个路口处往上走到一堆草前用上述方法获得ハウレン草后任务完成（该道具为随机获得，没有的话可换另外的再试），系统提示可使用イカロスの翼（如图）返回校园。



教员室

回到校园后去教员室，获得リフュールポット（即任务道具）的配方书，然后系统会教你第一次调合，只要注意按到跟素材相同的属性即可，第一个任务完成。

学生课

去"学生课"接受第 2 个课题，战斗学Ⅰ基础，目标为风之回廊－雾层的白金ぷに。

アトリ工廊下 ---- アタノール室

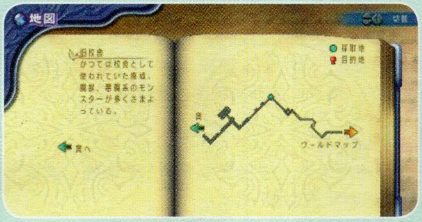
进入学校列表中标有感叹号的这里，这里为今后合成武器、防具、装饰品的地方，玩家可以通过这些道具在成长之书上提升自己的能力以及习得技能。完成默认的调和并给物品选择好能力后离开即可进入风之回廊－雾层。

风之回廊－雾层



进入迷宫向前走到一定程度后发生情节，以后玩家就可以在探险地图中按 start 调出地图来了。

如图所示地图上用红色感叹号标出了当前任务要去的地点，非常方便。走到地图上标有红色感叹号的地方发生剧情。对手是第一批连战型的怪物，这种怪物只出现在剧情和支线任务中，与它们



作战时需小心自身的 hp、mp 的消耗，以免陷入战斗不能。



打赢了前三批怪后 boss 带着三只红色ぷに作为第四批怪登场（如图所示）。Boss 的攻击既快伤害也高，推荐用菲萝的ヒ－リングエコ－α 来应对，该技能为自动给我方血最少的人回血，在前期非常重要，在 boss 战时一定要确保有能使用该技能的 mp。胜利后获得关键道具輝くぷにぷに玉，随后剧情返回学院。

学生课

去学生课报告后完成该课题，随后进入第一话的 event。

アトリエ

刚纳鲁又抛下主角们不管了，这工房不是他的吗？算了，还好他临走之前留下了一本ニクロ布调和书，也告诉了材料在哪里取，自力更生吧。

旧校舍



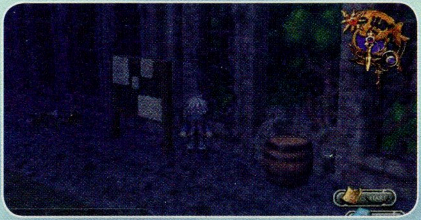
大地图上追加“旧校舍”（如图所示）。该地图的敌人可以说直接提了一个档次。

尤其是中 boss 型怪ソ－ド゛ガイスト(如图)，血多，攻击力高，晕眩值也高，遇到一定要小心应战（该敌人弱点属性为火，可惜现在玩家手上没有一件能够打击其弱点属性的武器，推荐以后再打，目前逃为上策）。



尤其是该地图本来就颜色昏暗，很难看出是否已到晚上，而晚上怪的能力又是变态的高，只要运气不好就直接送回保健室了，故建议一直注意时间，快到 19 点时马上找一个怪少的地方呆着（如第二张图所示的位置再好不过了），等到第二天早上再继续行动。





上第二层走到尽头遇到 boss（资料如图），该 boss 比较好打，可以说还比不过前面的小兵。除了攻击力稍微高些、血多些外，没有任何难度，注意好加血即可轻松获胜，得到关键素材ふさふさ，剩下的就都是剧情了。

剧情过后第一话结束。

第二话　期末试验とメガネの转校生

剧情过后可以先去商店买些素材和调合书，购买的地方主要有校庭、购买部、食堂、保健室以及以后追加的档案馆。然后去教室触发剧情。随后就可以去学生课接受课题了。

学生课

到达这里进行接受本话第一个课题：予测学（如图）。



高台

该任务主要是去新追加的地图“高台”的目标地点钓鱼（如图所示），钓鱼时注意一定要有提前量，游标运动是很快的。



这一次课题开始就要注意了，要是达不成条件很有可能达成差评价，到时候追加补课可就不好了。这个课题主要跟你钓上鱼的次数和钓上怪物的次数有关，前者加分，后者减分。这次的作品相对于 PS2 版的钓鱼难度有所提升，主要体现在出现相关任务物品的几率变低，出现时游标速度变快，所以大大增加了这个项目的难度；黄色最长的时候不要钓，这时有很高几率是怪物，最短的时候就是我们在相关任务中需要的任务道具了。



食堂 ---- ゴシップ屋

注意此时追加的流言系统，只要玩家达成特定的条件后就可以在如图所示的位置，用金钱换取



有益的流言，大部分都为能力上升，掉落物品率增加什么的。现在最主要的就是跳跃 200 次后的流言，效果为我方全体 Hp 上限提升 30 点，在初期是相当不错的，而且比较容易获得，建议购买。

学生课

再次来到这里接受本章第二个课题：药学 1，接到课题后去生きし森。

生きし森

到达这里后一直往东走，在地图上有标示，走到标示处后调查目标地点即可完成任务。这里需要注意的是时间，由于限定 6 时间以内，所以时间还是比教宝贵的，进入迷宫后尽量避免战斗，因为时间从进入迷宫算起，跟怪物战斗会消耗大量时间。还有一个需要注意的地方就是，由于最后需要浇水，所以身上必须带有きよ水，如果没有的话旁边的小河可以采集。到达指定地点发生剧情，剧情过后可以先在此处采取物品。之后返回学院后去学生课交课题即可。

自由时间

进入第一个自由时间，在该时间内有特定的事件，一般来说优先完成打工任务，因为该任务只能每个自由时间的第一周可以做，过了该时间就没有机会了，而且下一话也接不到该话的任务，以后每个自由时间都如此，要特别注意。完成打工任务后再进行角色事件，要再有时间再考虑休息。

学生课



在这里接到第一个讨伐任务和第一个收集任务（如图所示），讨伐任务在学生课交付，收集任务去该任务中用红字标注的地点找头上有金色标志的人交付。我们先来做一下讨伐任务。

生きし森

讨伐任务是去“生きし森”的东边，此时这里的敌人大部分都变为了蓝色，可以直接用方块键将其杀死获得道具。从上次浇水任务最后一个路口往上走就可以看到讨伐怪物了，地图上同样有标示。敌人是连战型的，需要对付 4 波怪物，其中最后一波的熊攻击力和血超高，一定要注意加血，还有注

意先不要打死那只小的，否则大熊会狂暴（效果如下图所示），更加难打。



学生课

回去提交任务，用以完成该任务，顺便接受第二个采集任务。

高台



采集任务是去高台上钓鱼的地方钓 4 只“とらふく”（如图所示），该鱼出现几率较低，而且本作钓鱼的难度前面也已经说得很清楚了，所以一定要有耐心。不断的钓鱼凑够 4 只“とらふく”后就可以用イカロスの翼返回学园了。之后去提示的相应地点结束任务即可。

本话相关角色事件



妮可角色事件 1：剧情过后去教员室，剧情后结束。

菲萝角色事件 1：剧情过后去校庭，发生剧情后去“アトリエ廊下”的“谁がのアトリエ”，发生剧情后结束。

第二话 event 开始

开始时要注意本事件从开始到结束为止都不能在工房内调和，要是差什么东西的话最好在此



之前准备好。剧情一开始就收到了期末考的课题通知：“食物纤维”的调和。返回工房后发生剧情，得知需要ホツフエン（就是木棉）。

高台

前往大地图中的高台，其里面的小怪已经构不成什么威胁了，注意不要被先制即可。一路向上走到地图上标记的地点后发生剧情迎战ロクシス，对手的实力不弱，且会使用状态异常的攻击魔法，要小心。胜利后向西走到尽头发生剧情，二人组将木棉树烧毁。主角们虽非常气愤却也无可奈何。女主角 2 人回去后，主角一人在树下沉思，忽然一阵神秘的光芒从主角体内放出。第二天早上发生剧情后移动到高台，发现被烧毁的木棉树已经恢复如初？获得 10 个ホツフエン。正准备离开时木之玛娜出现，与妮可结成契约。

アトリエ

剧情后回到工房，在炼金釜调合出“食物纤维”即完成任务。

剧情后第二话结束。

第三话　夏休みと謎の幽灵の噂

自由时间

最为简短的一话，由于是暑假，所以比较特别，开始的剧情过后就会直接进入自由时间，继续完成打工任务吧！

学生课

到这里接受“虫を操る者”和“力自慢の殴り”这两个讨伐任务，之后前往完成。

任务“虫を操る者”

这个任务中 boss 拥有遭受到炎攻击反击的特性且攻击力超高。除了注意不要用炎属性魔法打击 boss 外，其身边的 3 个杂兵在打死后会炎属性自爆，后果如何不用我说了。在这里推荐习得主角的エル－デソ－ン技能用其在一回合将三个杂兵一次解决，之后 boss 只会反击一次（否则是反击 3 次），小心主角的血就可以了。胜利后取得“シャリオチ－ズ”的配方书。

任务“力自慢の殴り”

任务的敌人攻击气绝值高，血也厚，还能使物理攻击一定概率无效化，还好有雷属性弱点。一进入战斗最好立刻用雷魔法（推荐在防具上合成）进入“BURST VARIATION”模式，然后菲萝继续用雷魔法，主角二人就用技能猛攻，很快就能结束战斗，胜利后取得“みかん帽”的调和书。

学生课

再次回到这里接受剩下的采集任务，任务中需要调合的道具都是新追加的，去商店里买到配方书再回来调合吧。

本话相关角色事件



妮可角色事件2：剧情过后获得配方书（如图），调和后发生剧情后结束。





菲萝角色事件2：剧情过后（如图所示），调和出5个“研磨剂”（也可以去商店买）后交给菲萝，剧情过后去校庭继续触发事件后结束。

第三话 event 开始

事件开始后先分别去四个标注有叹号的地方触发剧情，全部进入发生剧情后追加“资料馆”迷宫。



资料馆

此处的敌人进行了大幅强化，进来之前建议先准备好药品和技能，中途可以恢复一次，前进到目标地点后发生剧情，迷之幽灵出现，如图所示。



然后继续往前走，走到目标地点后继续剧情，然后进入 boss 战。



该 boss--フォーレンラヴァー可以中所有异常状态，可以善加利用，需要注意 boss 有一招可以使我方进入睡眠状态，由于 PSP 版的几率相对于 PS2 版有所提高，所以要小心；另外用木之玛娜对 boss 攻击将会很有效。



剧情后幽灵少女帕梅拉加入。

简短的暑假生活结束。

第四话　先辈とロクシスと武斗大会

本话新增系统

一开始剧情过后冈纳尔加入，然后进入该话的第一周。



一开始会追加役割分担这个系统（如图），以后就可以用该系统赚取大量不用费材料的道具了。



同时在学生手册里追加当前打工任务的显示和同伴的任务完成情况（如图）。初期建议用这个系统大量赚取目前来说较难合成的物品，因为该系统能够提供的道具数量非常多。



例如：如图所示用菲萝调合“黑い粉”这个道具，一周可以拿 12 个！这在素材紧缺的前期是相当有用的。

学生课 --- 教室

剧情结束后，去商店搜集一下新的配方书，然后来这里接受第一个课题：矿物学，大家在老师的喋喋不休下全体睡着了，同时在地图上追加新地点“マナ遗迹”。

マナ遗迹

玩家进入后冈纳尔会对支援攻击系统进行解说。

这个系统非常重要，可以说是本作战斗的核心！在这里我有必要进行一下详细说明：基本思路就是我方任意一名队员攻击后可以按圈键来换成后列的一名队友（怪物没有被前一人直接打死的情况下）继续进行一次攻击（如图所示），



伤害基本等于一次普通攻击，在后期还会带有各种各样的状态，后列队友可以通过 LR 键切换，切换是有冷却时间的，必须等代表该角色的卡片完全亮后（会有语音提示，同时右上角显示 Support Action）才能切换该名队友进行攻击，切换完以后如果后列还有可以行动的队友还可以继续切换，只不过暂时不能切换的人又会多一个，灵活运用好后可以让敌人还没有行动就能全灭敌人。

该系统还有一个好处是处于后列的队员可以自动回复 sp，尤其是在成长之书上升级了对应的支援攻击恢复速度上升和 sp 恢复速度上升以后可以运用该系统使得每场战斗的 sp 为零消耗！（使用技能后立刻切换后列角色攻击，等到能再次行动时 sp 已基本回满）。

同时还有援护防御系统，方法为在角色被攻击之前按圈键切换后列的角色来承受攻击（这就是为什么以后战斗节奏会变得稍慢的原因，系统留给了玩家反应时间，其实这段时间可以按叉键来取消以加快战斗节奏），此时后列角色所受的伤害会减轻不少，随着成长之书上该技能的升级，后期有用的支援防御也有很多，比如主角可以完全免疫物理攻击，帕梅拉可以完全免疫任何攻击，有的角色还有必反击，立刻行动，全体防御什么的。最关键的，是支援防御时人物必定发动“Guts”技能，也就是根性，该技能为支援防御本身自带，效果为在被秒杀时强制以 hp1 点存活下来，可以说是后期战斗的必备技能，毕竟隐藏迷宫中的 boss 级怪物打你都是上千点的伤害，而我方人员的 hp 根本不可能达到那么高，所以说该技能存在的意义是相当重要的。



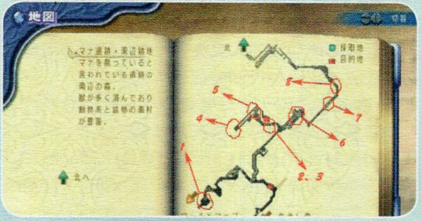
以上就是这个系统的全部祥解，下面开始进

入任务课题。

该课题的主要评定点是在制限时间内采取矿的多少，获得关键品一把（如图），作用为以后可以在地图上挖矿。该任务只给了 11 时间，相对还是比较紧的，主要是该迷宫的地形有些复杂，虽有标注但是好多路太曲折，而且怪物众多，对于没有玩过前作的玩家一开始都不知道往哪里走。

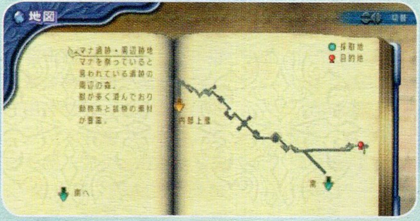
最佳的路线是这样的：（如下面两张图所示）





几个难点如下（全部列出图片）：

1、在此处要跳上去。



2、要在这两个柱子上跳。



3、从这个怪物这里进去。

4、从这里进去。

5、从这里跳出来，不用走回去了。

6、横着跳到这里。

7、跳上去后往回走可以找到一个宝箱，1500







块钱。

8、这里有一个存档点，可惜不能回血。



然后就是注意尽量别跟怪物交战，宝箱也是以后来收集的好，毕竟如果错过调和书的话，也可以在下一话的保健室购买。采集到第三个矿点时时间也就差不多到了，只要采完三个就必定是“优”评价。

学生课

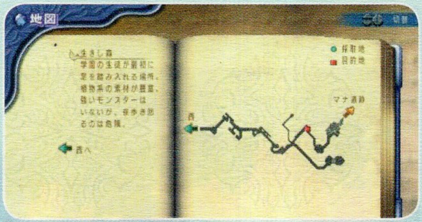
回来结束任务，然后回去进行一些调和，继续在这里接受本话第二个课题。

生きし森

第二个课题为战斗学 II バ-スト，目标怪物为“生きし森”的スト一ンウオンチャ一，一路上的怪物基本都是蓝色怪物，构不成什么威胁了。



按照地图（如图所示）移动到boss处进行战斗，该战斗课题的主要评定条件是发动“BURST VARIATION”模式，该模式下我方成员攻击力上升，后卫角色恢复加快，后卫角色sp恢复速度加快（后两项的速度之快可以让你感到不可思议），左下方的槽随着我方行动减少，减少到0时该模式结束。



该boss弱点属性为火、冰、雷，一开始就用支给品フラム快速进入“BURST VARIATION”模式，然后进行猛攻即可。



如图所示推荐使用菲罗的ミニマムトルネイド，该技能在“BURST VARIATION”模式下伤害非常高，一次可以打掉该boss1/4血左右，同时利用后卫角色恢复较快的优势频繁使用支援攻击达到最大攻击输出，很快就能结束战斗。

学生课

干掉Boss后就回来结束课题，之后进入自由时间。（当然如果你没及格的话就要补习）

自由时间

先是一小段剧情，然后就去接受打工任务吧，下面作一下简要提示。

任务“暗黑の剑”



该任务中boss可以中所有异常状态，可以利用一下，除此以外并没有弱点属性（如图）。



招式“一闪”能对我方全体造成相当大的伤害（这图很华丽吧），要小心，所幸这招用完boss的回复时间也很长，猛攻的话boss行动3次左右就差不多了，记得回复即可。boss身边的小怪一开始可以用范围型技能顺便清掉，尤其是帕梅拉的ぼるた－がいすと，这招气绝值激高，能很轻易将小兵打成气绝状态，可以多加利用。

任务“食べ过きて”



该任务中的黄金小猪，任务本身没有什么难度，怪为冰属性弱点，血也不多，很快就能干掉了，在这里提一下的原因是这只外形超可爱的怪物竟然也是大叔音，让我不由得想起了主角的那只前作没有语音可怜的小黑猫。

最后一个讨伐任务中怪的实力都不强，只不过是连战，注意hp就好，这里就不多说了。

采取任务里面カリレ－温度计（就是伽利略温度计，真是恶搞，真想不到和伽利略有什么关系）的配方书在“マナ遗迹”找到，黑土也是在“マナ遗迹”采集到的，キュアポット的配方书以前就能买到。

难点是那三个冷たい的グリ－ンス－ブ，将工

テル值控制在 20 以下就能出现“冷たい”这个从属效果，推荐用图中这几样素材，分别按中蓝、红、



红、蓝就可以了。完了以后就去交任务吧。

本话相关角色事件

帕梅拉角色事件 1：剧情过后调和出わら人形、チーズケーキ、ぷらうにマスク交给帕梅拉即可，剧情后结束。

菲罗角色事件 3：剧情过后回工房调和出 2 个ネクタル，回保健室交给菲罗即可。

冈纳尔角色事件 1：剧情过后前往校庭，跟除了商店以外的所有人对话一遍以后发生剧情，接着前往アトリエ廊下，进入“空室”发生战斗（没有任何难度，不必多说），剧情后结束。

第四话 event 开始

学园祭终于在万众瞩目下开始了，先去两个标着感叹号的地方触发剧情，注意教室有两个触发剧情的地方。随后发生剧情，主角被称为冈纳尔的后继者，剧情结束后迎来武斗大会第一战，本站中男学生第一回合行动时必会召唤烈焰之玛娜出来帮忙，这小家伙实力并不比两人差，推荐用最强招式直接打完，不用在乎 sp 消耗，因为目前就这一场战斗。胜利后发生剧情，菲罗被拐走了，主角等人去营救而冈纳尔一人独自战斗。一开始先与帕梅拉在校庭合流，得知菲罗被另一个女人带到“マナ遗迹”中了，整备一下就出发吧。

マナ遗迹

进入マナ遗迹，走到目标地点后发生剧情，冈纳尔因为必须两个人找了路人甲来临时担当同伴，继续前往下一个目标地点触发剧情，在那里看到了躺在地上的菲罗，还有身边的丽奈，虽然说对方也



是不情愿，这架还是得打的。



注意战斗一开始丽奈必召唤“苍炎之玛娜”（华丽的一击），该玛娜会使用一招全体的炎魔法ヘルウエイウ，这招气绝值和伤害不低，要小心防范。

丽奈则会有一招蓄力技“一刀两断”，伤害也同样很高，注意防御，战胜后丽奈离开，救起菲罗后主角返回校园，去校庭触发剧情，路人甲完成了他的光荣使命下台了（YY：明显过河拆桥）。



主角和冈纳尔迎战ロクシス二人组，推荐先把ロクシス干掉，因为他的招式气绝值都很高，一定要不考虑 sp 的先把他干掉，剩下的卜二只有一招范围火魔法威力还可以，别的基本可以无视了。胜利后主角们获得了武斗大会的优胜。



最后剧情中ロクシス加入，但此时他的部分技能不能习得，要在以后的角色事件中完成相应的事件才能习得（这些技能全是强力的时间型技能，绝对值得习得）。同时不能参加协力调和（这跟没加入没有什么不同）。

第四话结束。

第五话　新しい仲间と父亲の话

本话课程开始前介绍

一开始剧情过后安娜加入，现在我方人数已经达到 7 人，必须有一个场外人员不能参加战斗。



在“队列”中把你选择的人员调至后卫即可(如图)，个人推荐此时的ロクシス，因为没有与光之玛娜契约，实力并不能完全发挥出来，尽管如此其技能ビュリファイリンク也是游戏中唯一能够消除敌人时间型卡片的技能，怎么处理就仁者见仁智者见智了。



安娜的实力可以说是超强，全部技能基本都是针对单体伤害，连击数高且容易出会心一击(上图是其华丽的技能)，最关键是她的速度是我方最快的(只有妮可跟她差不多)，最无耻的是以后习得的被动型技能，该技能效果为开始战斗时有50%几率使得我方全体先行动！可以说是速攻型打法的最佳人选。同时大地图追加迷宫“龙之墓场”和“千年树”，有兴趣的玩家可以去看看，里面有几本合成书不能错过(其实课题也是要去这两个迷宫的)。

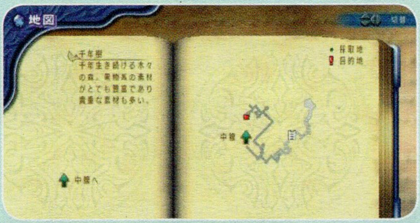
学生课

清楚了以上之后，就可以去学生课接受课题了，这次是“自然学1? 基础”，目标是去千年树采集果实，采集到珍稀果实的时候得点还会上升。

千年树



一共有3个采取地点，一层一个采集地点，地图上都有标示(具体位置如以上三幅图)，在此不用多说。



难点在于所谓的“珍稀果实”，其实指的就是前面提到的时间系统，在晚上采到的果实会与白天的不同(如图，注意左下角)，清晨采到的也是特殊的果实。因为该任务没有时间的限制，玩家大可慢慢前行。



这里有一种敌人ムーンフラワー(如图所示)有一个特性，就是受到攻击以后自动以花粉反击，该反击没有伤害，效果是提升我方人员物理攻击(注意是物攻)，降低我方人员物理防御。这个特性可以好好的利用，因为它提升的很多，我用妮可测试过，不加状态打其是124点伤害，加上状态后是208点伤害，几乎是一倍。

走到第一个目标地点系统会教你怎么采集，其实还是按圈键。继续前行，走到最后一个采集地点采集完后就可以用イカロスの翼返回了，只要你采满9个果物且夜鸣或朝摘达到2个或2个以上就必然是优评价。

学生课

回去之后交接课题，稍微做一下调和补充即可进行下面的课题。第二个课题是在调和学3? 派生和战斗学3? 连携中选其一。顺便说一句，这里准备两个课题是为你前面没有得优的话准备的，如果加上这次的学分还没有到目标学分的话就会继续选剩下的那一个，如果加上这次能够修得目标学分的话就不用选另一个了。因为上一个课题很简单，我想大多数人应该都是“二选一”了，接下来就分开介绍两个课题，选择喜欢的做吧。

アトリエ --- 调和学3? 派生

其实就是派生调合，相信大家前面也已经做过很多次了。目标是调和出高等级的回复药，如果

按照提示中说的只调和出リフユールボット的话不会给高分的，因为它并不是高等级的回复药。



这时应该重新调和一次リフユールボット，ロクシス会将其发想成更高级的回复药“エクセリフユール”（如图所示），拿着这个去交才行的。这个课题可以说是比较简单的。调和好后去教室的“ヴエインたちの教室”就行了，肯定是优评价的。（说句题外话，优评价的获得是很重要的，流言系统中有获得“优”数量的流言，效果均为全能力上升，相当强力）。

マナ遗迹 --- 战斗学 3? 连携

又是猫老师，提问选择第二项，然后确定目标：“マナ遗迹”的石帝，要求在战斗中打到 10 连击以上后获胜。



前往指定地点与 boss 战斗，boss 的弱点是雷属性（图 11），打击弱点快速进入“BURST VARIATION”模式，因为该模式下只要不解除模式连击数是一直累计的，要达到 10 连击易如反掌。获胜后返回学生课领取评价吧。

自由时间

进入自由时间，这次的打工任务是 3 个讨伐任务（2 个 boss 战、1 个连战）和 3 个采集任务，采集任务所需要的 4 个ブロ－ジョン的配方书是以前



支线任务掉过的，2 个クロム水晶在龙之墓场采集，位置如图。2 个メトロノ－ム的配方书在商店里可以买到。注意交ブロ－ジョン的任务的地点“烧却炉”在“校庭”里的如上图位置往上走。



任务“ヤバい妖精トリオ”



这个任务可以说完全没有难度，3 个精灵的血都少得可怜，攻击力也不高，很快就能结束战斗，唯一要注意的就是蓝精灵有物理抗性，红精灵有魔法抗性。

任务“遗迹的守护者”



任务中全是石头人，推荐使用冈纳尔，他的技能ライデンチャ－ジ（如图）可以使得普通攻击带雷属性，而所有的石头人基本都是弱雷属性，打起来事半功倍，也能很快进入“BURST VARIATION”模式。

任务“マッドな科学者”

任务里的石头人血很厚而且招式ボタン＋レバ－（如图）很有些威胁，因为这招属于时间型技能，而且伤害不低，除此之外就没什么了。总的来说难度不如上一话的自由任务，随后进入角色事件。



本话相关角色事件

ロクシス角色事件1：剧情后前往资料馆，跟最里面戴眼镜的女生对话后得知ロクシス去了千年树，随后前往千年树（在此之前合成一个プロ－ジヨン），到达指定地点后发生剧情，光之玛娜向你要一个プロ－ジヨン，给它后继续剧情，剧情结束。

帕梅拉角色事件2：剧情后前往资料馆，跟在场的4人对话后继续剧情，然后前往资料馆的指定地点，触发剧情后结束。

冈纳尔角色事件2：剧情过后跟场景里的几个人对话继续剧情，随后一直往下走即可继续触发剧情，然后继续前往“廊下”，然后在前往“学院地下”，剧情后结束。

安娜角色事件1：剧情后前往标注的几个地点继续触发剧情，剧情结束。

第五话 event 开始

一开始是一段剧情，主角们在讨论为什么来到这个校园，主角无意间得知他的父亲竟是近年来最有名的炼金术士，同伴们兴冲冲的建议去问问学校的老师主角父亲小时的事情，主角也跟去了。

教员室

跟所有的老师对话一遍后，回到一开始的教师房间，跟イゾルデ对话触发剧情。随后前往“龙之墓场”。

龙之墓场



这里的怪的hp都比较高，打起来要有耐心。这里的代表怪就是小boss级的フツン？フファイル（如图），不仅血厚（2000多），而且其攻击力非常高，一般打一下的伤害都是都是半血左右，一定要小心应对。

龙之墓场？天之道

走到第二张地图的最左边后继续往上走。进入新地图龙之墓场？天之道。走到目标地点后触发剧情，然后继续前行。



途中注意リザ－ドロ－ド（蜥蜴领主）（如图所示）这种敌人，它们能连续3次行动，不要让同伴保留半血的状态与其战斗。走到存档点后立刻存档，因为再往前走一点就到boss处了。



这次的boss是龙（如图所示），一开始我方所有的攻击对其伤害都为1。防守一定回合后发生剧情，主角的身上再次发出那种奇怪的光芒，然后继续进行战斗。此时可以使用“协力攻击”与“必杀攻击”了！

下面对这两个攻击做出详细讲解：

必杀攻击：

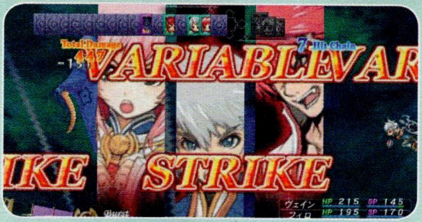
从这时起发动“BURST VARIATION”模式后会随机给出一个条件，玩家只要按照该条件进行攻击便会使得“Finish Burst”槽上升，当该槽也长满后便可以选择角色进行观赏性十足的必杀了。该必杀技能不用习得，威力为所有招式中最高的一招，发动后会闪过发动角色的头像进行全屏的招式特写，使用完后强制退出“BURST VARIATION”模式，所以一般都是在“BURST VARIATION”模式快结束时使用此技能达到最大攻击输出。如果这次没有发动槽也不会消失，一直到你下次发动为止，退出迷宫什么的也都不会让该槽消失。可说是很实用的技能。部分角色的招式截图如下：

协力攻击：

“协力攻击”在后卫三名角色都能使用的情况下连续连携，如果第三名连携的角色是主角的话就会发动“协力攻击”，攻击力不错而且几乎没有什么

消耗。就是发动条件比较苛刻。如图所示：





剧情过后强制进入“BURST VARIATION”模式，可以试试新的必杀技了。Boss的实力也不算很强，除了一个如图的“フレアレイン”技能该技能伤害超高，极有可能使得我方前卫角色全灭。



应对方法是防御或装备前面拿到的“フレイムリング”道具。别的技能就没什么厉害的了。一开始按照提示使用连携攻击，当“Finish Burst”攒满后在“BURST VARIATION”模式快结束时使用，至少能扣掉boss一半血左右，中间用主角的“シェイドシフト”技能能制造多次进攻机会，坚持住就可以胜利。

华丽的战斗后本话结束。

第六话　自由研究と 未知との遭遇

自由时间

本话同第三话相似，流程也很短（因为是假期嘛，不用上课的）。一开始剧情过后直接进入自由时间。下面就来介绍本话的打工任务。

任务“やつぱり登场 ぷに三兄弟”

该任务中ぷに太郎会有一定几率格挡物理攻击（如图，出现BLOCKED就是格挡了，这个不用我多说了吧），ぷに三郎的攻击力很高，另外三人全部都会guts技能（如下图）推荐在其血快没时用多hit数的攻击消灭之。

任务“空を驱ける石像”



如图所示，该任务中boss为冰属性弱点，攻击力也不高，唯一的优点就是速度极快。推荐一上来就用菲罗的“ドトンカチ”技能将其封印住，这样boss就只会使用全体伤害40左右的一招横冲和普通攻击，基本可以无视之。如果不进行封印的话，boss会利用全体的旋风魔法和其自身行动快的优势频繁行动（旋风魔法有ノックバック的效果）。

任务“降灵术の后始末”



照例该任务的boss是连战型的，所以不会很难。里面没有强力的敌人，而且站的都很密集，全部用范围型攻击的话就相当容易了，在这里就不多说了。

采集任务“ビタ－なデザ－ト”

这个任务中需要要两个“苦い”的チ－ズケ－キ，还是老样子需要将エデル值控制在20以下。这里有一个技巧，可以先将合成原料之一的シャリオチ－ズ的エデル值调低，则在调合チ－ズケ－キ时初始エデル值会变低，这样就能很方便的调和出想要的エデル值了。

采集任务“命がけ新メニュ－”

这个任务中的2个素材在千年树就能采到，估计玩家早就有很多了，直接交了就好。

采集任务“备品到着待ちです”

该任务中物品的调合书在商店中购买，素材都是很容易得到的。

采集任务“俺にプリンを”

此任务中道具调合书在食堂买到，素材同样容易获得。

本话相关角色事件

安娜角色事件 2：剧情过后前往龙之墓场？天之道，击倒三只怪物后继续剧情，然后击倒地图中所有的怪物后，继续剧情，剧情后结束。

ロクシス角色事件 2：剧情后前往资料馆继续剧情，以后ロクシス就与光之玛娜签订契约了，实力可以说是大幅上升，技能以时间型技能为主，而且可以重叠！可以说除了在迎战光属性耐性的敌人以外都能发挥极强的能力，队伍必备成员之一！



帕梅拉角色事件 3：剧情后前往教室（话说安娜加入后热闹了不少呢！），接着再逃往教员室，最后逃往学院地下，剧情后结束。

第六话 event 开始

众人在商议自主研究该做什么好时讨论了半天也没有目标，于是冈纳尔提出了建议，前往“マナ遗迹？内部上层”挖宝（这大叔还真热血！）。

マナ遗迹

注意此迷宫有宝箱怪，开启后必定先制我方（后卫角色开始时不能切换），要小心（如图所示，和以前的红色的比不只是颜色不同，实力也强了很多），不过打完以后必给高级回复药エクセリフユール，也算是赚了。



此迷宫新增敌人之一“光轮のマナ”是魔法强抗性（如图），同时弱物理属性，尽量避免用魔法型角色打它，否则伤害只有可怜的 1 点。一路走到目标地点后发生剧情，然后调查有感叹号标注的地方，然后发生剧情，迎战 boss“恶人二人组”。



还是老样子，丽奈第一回合会强制召唤出“苍炎之玛娜”，再加上两人实力均不弱，原有招式的威力均比以前增强了很多，而且很容易将我方打成气绝状态，要小心应对。推荐一开始用多 hits 的技能和时间性的技能快速进入“BURST VARIATION”模式后猛攻，如果此时合成了フリザ－ト以及 cs 威力＋中的话可以让我方魔攻高的人使用，基本一次就能扣除三人 1000 多 hp，期间还可以用ロクシス的技能リトラクション来使得我方更多次行动(该技能效果为范围内 5 张卡片有我方人员的话将其提行动列表最前面），最后在“BURST VARIATION”模式快结束时用必杀技达到最大输出，一般这时已经干掉 2 人了，剩下的只是时间问题了。

随后二人留下经典的“给我记住！”离开了。随后返回工房发生剧情，外星生物ム一ペ加入（该角色是 WS 了些，招式性能也一般般，只是遇到火属性弱的敌人还有些用，但其强的地方主要在支援防御上，这是唯一一个能够防御我方全体的支援防御，存在的意义是相当重大的，攻略隐藏迷宫也得全靠它，不然你会被那无穷无尽的变态小兵郁闷死。不过还是先将它放到后列去吧，最起码在正传上是没什么出场的机会了）。

又一个简短的假期结束。

第七话　学园祭とクイズ大会？

学生课

剧情过后依旧到这里来接受课题，第一个课题是“纹章学 1 基础”，选项选择第一项。目标为风之回廊的深处，不多说，整理一下物品，立刻出发。

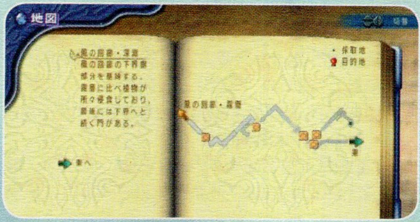
风之回廊

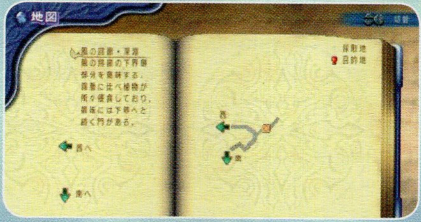
一开始进入风之回廊后就不要发生任何战斗直接向前走，因为时间很紧，只有短短的 10 个小时。



走到如图的地方后调查眼前地上的方块，继续剧情，选项为第一项，随后一直往前走，千万不要干任何多余的事情（一路的宝箱啊，泪！话说回来以后别忘了回收这里的宝箱，里面有几件新武器的配方书，而且这里的素材全部都是新的，很多人找这些素材找了好久了吧，即使可以买到配方，但是那价钱就不说了，还是来这里再拣把）。







按照图中的路线走到目的地后发生剧情，只要是在10小时内（其实只有9小时，夜间那怪的移动速度）完成就肯定能获得“优”评价（再强调一下，一定要速度！！）。

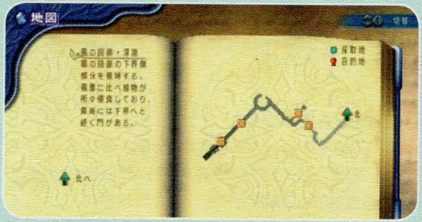
学院

第二个课题是马拉松大会（有创意），话说这一话课题全部是用走的，一只怪都不用打，剧情过后前往高台，与ゼツブル对话剧情后即可开始比赛。

高台

跟第一个课题一样，千万不要进行战斗、收集宝箱什么的。

在图示位置发生一次强制战斗，尽快解决继续前进，然后在到达终点时还有一次强制战斗，对手是“恶人二人组”，不用多说秒杀这两个手下败将吧！简单说一下，因为是强制战斗所以丽奈不会召唤“苍炎之玛娜”，而且二人的血变少，应该很好打

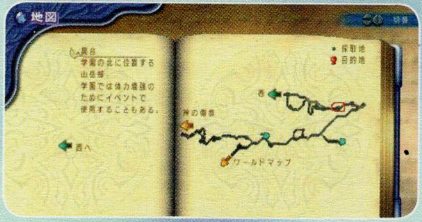


的，随后比赛结束，只要在5时间内到达就必然是“优”评价，而且还能得到“物理攻击力之实”“物理防御力之实”“魔法防御力之实”“魔法攻击力之实”“速度之实”各一个，这些可是很珍贵的物品，好好利用吧。

自由时间

这次的打工任务由3个挑战（2boss、1连战）和3个采集组成，下面就分别来说明一下。

任务“变异する恶魔”



该任务boss实力较弱（如图），除了攻击力较高外没有任何有威胁的招式，而且行动速度极其缓慢，就是血比较厚打得比较慢，而且魔法有抗性，可以说是考验我方耐心的一战。

上图是唯一有看点的一招“空间变异”，在体力降至40%左右使用，该技能能使得boss的伤害达到夜晚的水准，但是如果之前的调和做得差不多的话，能力也提升的差不多了，它肯定还是秒杀不了我们的，反过来，此时它也已经撑不了多久了！

任务“危险な宝箱”



该任务中boss的攻击全部都为异常状态攻击，带伤害的异常状态魔法攻击力也不低，这里推

荐使用ロクシス的“プリベンション”。该技能效果为解除我方全体异常状态并在一定时间内免疫所有异常状态，而且该技能只有30sp的消耗，可说是相当实用的技能。boss的血比较厚，打起来要有耐心，也可以利用其雷属性弱点的优势进入“BURST VARIATION”模式增大伤害输出。

任务“エンジェルサ－クル”

这个连战任务就有点棘手了，挺考验技术的。前面的怪还好说，最后的boss实力非常恐怖，2个boss都是5000以上的血。



白色的天使（如图）还会一招“古代秘术”，效果为连续三次行动（这招后面很多boss都会），而其魔法攻击力也不低且均为全员，三次下来我方前卫队员也就差不多了（图中在中招后有两人倒下了）。



另一个boss（如图）的行动比较慢，将其击至气绝后卡片会后退特别远，而且弱雷弱得非常厉害，如果我方有人能用“サンダ－レイン”这个魔法的话一次能使“BURST VARIATION”槽上升至一半左右，强烈推荐使用。

在这里推荐一个技巧，魔法ハ－フ可能有人不知道它是干什么用的，其实这是一个非常强力的魔法，主角的“アナライズ”技能调查敌人的血量后只要不是“？？？”的话，使用该魔法能对其直接造成当前hp50%的伤害！初期可能不觉得有什么，但是在后期这个魔法的价值就体现出来了。例如这个boss，她的血量是5000左右，那么让我方两人使用这个魔法打完后该boss就只剩1000多的血了！再打几下就能很快将该boss消灭掉。该技能在后期使用非常频繁，建议每人装一个（当然实际效果并不一定是50%，有高有低，按魔法力计算，技能“cs威力+”对其也有影响，最高能打70%多hp），除了在对抗高魔法抵抗的敌人外都有着高度的实用性（其实对抗高魔法抵抗的敌人只要不是“？？？”也有办法，后面再说）。

采集任务

这三个采集任务相对都比较简单，所以放在一起做个提示就好了。“ひみつのとりひき”任务中任务物品在风之回廊？深渊采集；“メガネ割れてる”任务中目标道具死线のメガネ的配方书在资料馆的商店中买到；任务“念願の魔石を”中目标道具在风之回廊？深渊处可以得到，就在前往课题目标的门的路上。

本话相关角色事件

帕梅拉角色事件4：剧情后前往“アトリ工廊下”，调和出“キュアボット”后回到原来的地方与病人对话随后前往风之回廊？深渊，到达指定地点后继续剧情，然后回到学校，去资料馆，剧情后结束。

妮可角色事件3：一开始剧情战斗轻松搞定后逃往校庭，随后从アトリ工廊下进到アトリエ，剧情后结束。

第七话 event 开始

又是一个学院祭，这次的主要活动是猜谜大会，需要邀请一名同伴一起参加，同伴的地点如下：

菲箩：教室的“ヴェインたちの教室”

妮可：食堂

帕梅拉：资料室

安娜：女子寮

冈纳尔：“アトリ工廊下”的“屋上”

ロクシス：购买部

ム－ペ：学院地下（竟然在笼子里）

邀请完同伴后正式开始猜谜大会，一开始是要求钓到“巨大的鱼”。

高台

来到这里的钓鱼地点，在右边的钓鱼地点钓到“とらふく”后就能得到第一回的优胜，钓到别的鱼则选择放弃后继续钓即可。

第二个题目是要求作出“巨大的东西”。

アトリエ

回到工房后发生剧情，获得“巨人的指轮”调合书。去“アタノ－ル室”调合完后回讲堂即可。

第三个任务是去风之回廊？深渊采取“黑マスカット”并第一个赶回。

风之回廊

因为只有2人的关系，这里的怪被大为弱化了，完全可以轻松搞定。到达目标地点后发生剧情，迎战不良生徒们。

如图所示其hp都没有超过200点，用一招范

围性攻击就能轻松搞定。剧情后返回讲堂，获得优胜后事件结束。



注：如果没有达成以上条件有可能不会得到优胜，但是对进度没有任何影响，只是会影响部分台词和“ステ一タス”主角“スト一リ一”中的回忆描写。

第八话　病气の猫とマナの药

学生课

剧情过后接受课题，这次的课题是让玩家从4个课题中选择你想学的，接下来将分开进行说明，大家自愿选择。

风之回廊？雾层 --- 炼金术史学

剧情后前往风之回廊，要求是先发现祭坛，然后在回来的路上尽可能多的采集道具（去的时候采集的不算），规定是10时间。一开始先狂奔到指定地点（这个没有时间限制），然后开始返回，时间从这时开始计算，前面之所以说狂奔就是因为这点，白天的时间只有9小时，前面用掉太多时间的话时间就特别紧了（当然也可以等一晚），预定目标是20个，桶里打出来的和宝箱里开出来的都算，但打敌人掉落的道具不算，但是将蓝色敌人直接消灭掉后掉在地图上的道具算，加油捡吧！只要能达到20个就必然是“优”评价。（说句题外话，这个任务里面有不少剧情，它提到了风之回廊实际上是实体化后的风之玛娜，以及主角懂得古代玛娜语的事情，这里就不多说了，有兴趣且没有语言障碍的玩家可以看看。）

アトリエ --- 调和学5？应用

任务道具是“テラフラム”，要求是“丁寧に”，配方书在商店里买到，先去教员室找イソルデ，出



来后花1000元换取情报，得知需要做出“精巧な”这个从属效果，该从属效果在20~29出现，可以说是相当难达成。

这里有一个技巧，如果同伴中有人能在“协力调合”（调合时按方块键）中发动0リセット这个技能的话就好办了（如图所示），先发动此技能使得エデル值归0，然后再依次按中红、红、黄即可刚好达到20。如果没有的话就只能自己努力了，总之是个不太好达成的课题，大家可以选其他的。

アトリエ --- 调和学6？调理

任务目标道具是“レッドス一プ”，跟教员室的ゼップル对话后得知要调和出带有“辛い”这个从属效果的“レッドス一プ”。



其实只要将エデル值控制在20以下就行了从属效果带有“辛”字就行了，如图所示，“激辛”也是可以得优的），然后去学生课提出即可。

マナ遗迹 --- 战斗学4？温存

这个课题很有意思，是让你避开所有的战斗，如果战斗则评价会下降，千万要小心，碰到怪物后逃跑也不行（如图，碰到怪物后直接逃跑后算了一次战斗）。

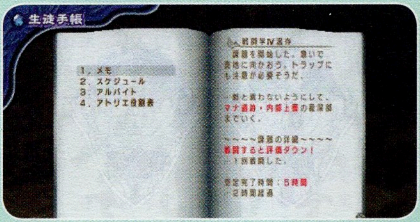


目标地点是マナ遗迹？内部上层的最深处，5时间内到达，相信各位现在躲避怪物也已经很有经验了吧？按照规定完成即可得“优”评价，时间还是比较紧的，要求对地形相当熟悉。

自由时间

及格之后即可进入自由时间，这次打工任务由3个挑战boss和3个采集组成。

任务“理由无き讨伐”



目标怪物为 3 只“小东西”（如图），利用其均为兽族的特点可以用妮可猛攻之，婴儿的那个 hp 最少，后方的会加血，最大的特点是打死任意一只后剩下的会发动“家族之绊”提升防御力和攻击力（如下图），但提升的还是不高。打我也就 50 多血，基本可以无视了，完全没难度的任务。

任务“水晶ぺし统龙”

该任务可以说是目前为止最难的一战，boss 有以下几个特点（如图）：

1、火属性弱点，种族为龙（这两条可以利用）。



2、魔法强抗性。

3、物理攻击一定几率抵抗，hp 超高。

4、hp 减到一定程度后会强制凶暴化，此时攻击力暴增，且很大几率三次连续行动，但物理攻击抵抗几率变低。

5、继续减到一定程度后会沉静化（这是所谓的“放下屠刀，立地成佛”么？）。

应对办法如下：魔法师装备最强火魔法，平时攻击只靠这个。主角因有龙特效平时用普通攻击主攻，快速进入“BURST VARIATION”模式后全员用最强技猛攻，boss 攻击时必须留有后卫角色支援，因为支援防御时伤害为正常的一半且 100% 发动“guts”，能够保证我方人员的战斗力。其凶暴化时可说是最大的难关了，只要这关能撑住，就可以说是离胜利不远了。这场战斗中冈纳尔的两种时间型手里剑和安娜可以说是核心的攻击方式，善加利用吧。

任务“暗黑的精灵”

敌人是几批精灵，特点是最后两批出现的烈火之玛娜，血算是不少，因为每波都站得很紧密，推荐用ロクシス的范围型时间技能进行牵制，因为两招范围型技能可以累加，而打死一个敌人又能上升不少“BURST VARIATION”槽，因此只要发动“BURST VARIATION”状态你就能看见槽几乎不往下掉。这能使得我方一直保持最高的输出，要胜利应该不是难事，如果这时安娜已经习得了刹那舞幻刀的话，则可以在“BURST VARIATION”模式下扣除任意一个对手 2400 左右的血，就算是烈火之玛娜挨上一下也差不多了。

采集任务

“汉のツマミよ”就是叫玩家去钓鱼，这个鱼这时候大家身上应该都有；“魅惑的球体”地球仪的配方书在以前的支线任务里已经得到，交任务地点在“ヴェインたちの教室”；“みんな持つてる？”圣辉石的配方书在以前的支线任务里已经得到。

本话相关角色事件

ムーペ角色事件 1：剧情后分别前往三个标注的地方发生剧情，剧情后结束。

冈纳尔角色事件 3：剧情后前往迷宫最深处，剧情后结束。

ロクシス角色事件 3：剧情后前往玛娜遗迹？周边，这里推荐先到内部上层后再往回走，能近很多，剧情后结束。

安娜角色事件 3：剧情后调查上方颜色较深的石块，随后前进到有光的地方，剧情后结束。

第八话 event 开始

剧情后前往教员室的ゼツプル私室，该话内之后的战斗中主角将不能出战，要注意。地图上追加新迷宫“旧校舍？闭锁区域”。该迷宫还是老问题，背景昏暗，要特别注意夜晚的来临。注意这里的采石场能够采到“特大コメ-ト”，它有“ゴ-ルメデイオ”的从属效果，该魔法为本游戏最强魔法。只要不是高魔法抵抗的敌人，均能造成至少 2000 点的伤害！可以说是必收集的素材。走到目标地点后发生剧情，迎战 boss 三头兽キマイラ（如下图）



因为没有主角在所以不好把握 boss 的体力情况，稳扎稳打吧。幸好其攻击力并不高，没有任何一招能扣我方全员一半的血，注意回复即可轻松胜出。胜利后还剩下一半左右的怪物，这时“恶人二人组”出现替主角们挡住了剩下的怪物，获得月の花后返回教员室，之后全部都是剧情了。

第八话结束。

第九话　自分の将来と炼金术の历史

本话开始前准备

一开始三年级生毕业的剧情过后，冈纳尔留级跟主角们变成了同一班。大地图上追加“神之伤痕”和“时计塔”两个迷宫。道具屋里有アイアスの盾这个道具的调和书，一定要购买然后调和出来，因为该道具加上以前的ウロボロスシンボル（就是加sp那个装饰品）。

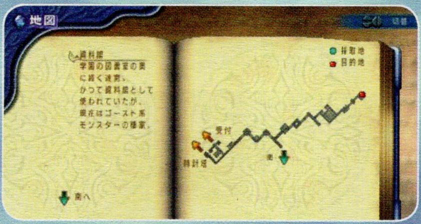


终于打开了所有人成长之书的支援防御和支援攻击（图2）！现在每个人的支援攻击和支援防御都各有特色了，好好看看吧（可以尝试一下用普通攻击就灭掉敌人的滋味）。其中菲罗的支援攻击特别注意，如果前一个人打击的是怪的弱点属性，则菲罗的范围性伤害造成的“BURST VARIATION”槽上升值都算是弱点攻击的上升值！如果怪多的话可以一回合就将“BURST VARIATION”槽续满！可以说是对付杂兵的绝佳杀手，下面进入正篇。

学生课

剧情过后来这里接课题，本次还是4个课题任选两个，依旧分开介绍。

资料馆 --- 调和学7? 机材



任务目标是尽可能拿到高品质的机材，在如图的位置只能得到“普通的”机材，同时拿到一本调合书。

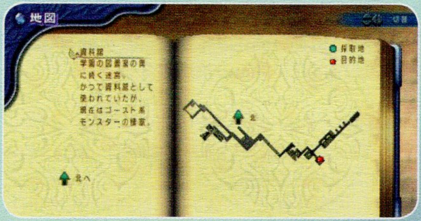
在上图位置能拿到的是一个“老旧的”机材，这时只要返回工房将全新的机材调和出来后就能得到高评价，不调和而直接拿获得的两个机材去的话只能得到良或是可评价。

风之回廊？深渊 --- 自然学2

其实是一个“画地图”的课题，一开始主角等人身上的地图会被收走，而任务目标就是将风之回廊？深渊的地图再画一遍而且要完整。那就继续跑吧，上一话已经跑过2遍了，应该是轻松完成任务，还是老样子，别与怪纠缠。

千年树 --- 战斗学5? 威力

这是一个达成最大攻击数字的课题，我们只要牢记在“BURST VARIATION”模式下伤害是累计的直到“BURST VARIATION”模式结束为止这一关键就可以了。

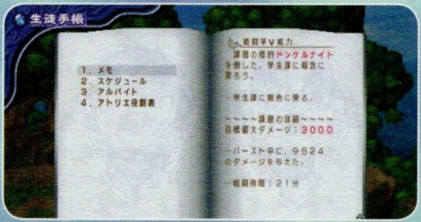


如图所示怪的弱点属性为火，种族为恶魔，hp超多，12000左右吧（其实就是练靶子的）用火魔法猛攻以及用冈纳尔的普通攻击使其快速进入“BURST VARIATION”模式，然后就可以随便打了。在“BURST VARIATION”模式快结束的时候再放一个必杀技增大输出。

该任务目标为3000点伤害，应该很容易达到，上图是我的成绩。

计时塔 --- 调和学8? 攻击

该任务很有趣，主要是让你只用道具攻击敌人。



如图所示目标怪物弱冰属性，而且课题还跟战斗时间有关，先调几个大的冰爆弹，人物方面推荐使用安娜，妮可和ロクシス，该三人除了拥有“クイックアイテム”这个共同的技能以外还有“クイック”这个技能，效果为全部行动有几率缩短再行动时间然后3人的装饰品全部选为“死线のメガネ”和“堕天之翼”，一上来就扔冰爆弹，任务限制是10个道具以内，一般8个左右就足够将其送上西天了。

之后进入自由时间！

自由时间

此话的打工任务由 2 个 boss、1 个连战和 3 个采集人物组成，难度方面算是适中吧。

任务“机械の妖精”



敌人为物理强抗性，弱雷火（如图所示），因其是精灵族ロクシス对其很有效。一开始还有 2 个小兵，但跟 boss 根本不是一个级别的，使用范围招式一会儿就被干掉了，而且该 boss 的攻击力几乎等于没有（一次才打我 20 多血），又是一只让人练手的怪，不多说了。

任务“传说の番长”



如图所示番长为物理强抗性，物理角色们就不用挣扎了。可以考虑给物理角色们装上时间型的魔法，慢慢耗吧，反正番长的攻击力也不高，要是给我方角色装备上物理抗性和火焰抗性的饰品的话，那么我可以说：“番长，你安息吧！”

中途番长有可能招出一只壶来（如图），继续秒杀之。总的来说是个很简单的任务。

任务“超龙军团を阻止せよ”

对手全部是龙族的连战，不说一开始的，最后几只龙还是挺厉害的，推荐用前面几只龙布好时间卡片，然后等下一批龙一出刚好发动。主角的龙特效也很有用，总的来说不是多难打的任务，拼命输出吧，hp 多的敌人感觉还是不错的。

采集任务

任务“研究材料急募！”的目标道具在旧校舍？闭锁区域很多，到现在玩家应该身上已经有了；任务“きらめくパウダ-”的目标道具的配方书在商店可以买到，素材没难度；任务“アンニュイなハンド”的目标道具的配方书在商店可以买到。

本话相关角色事件

ムーペ角色事件 2：剧情后前往教室，然后回到工房，剧情后前往地图上几个地图标注的地方调查姆沛，消灭一定数量后发生剧情。

安娜角色事件 4：剧情过后重新调和出一个“研磨剂”，然后前往千年树和龙之墓场？骨之森，千年树选项选第一项，龙之墓场？骨之森选第一项，随后返回工房，剧情后结束。

妮可角色事件 4：剧情后前往校庭，然后前往音乐室，然后前往购买部，最后前往食堂，剧情后结束、冈纳尔角色事件 4：剧情后前往三个标注的地点，剧情后结束。

第九话 event 开始

剧情结束后动身前往マナ遗迹？下层中枢吧。

マナ遗迹

该迷宫比较大但路并不复杂。



如图的地方是下一个场景切换有无水的开关，有水时地图上追加一个钓点，还有些地方一旦过了就不能回头了，别的值得注意的就是那些宝箱了，可不能错过。来到目的地点后发生剧情。然后跟所有同伴对话。剧情后迎战 boss。



该 boss 可以说是目前以来最有意思的一场战斗，首先不能使用任何时间型技能，否则会被 boss“フレイウ-コマント”技能全部变为它的卡片！注意这招是敌我不分的，就是说 boss 放出的时间型卡片也会变。

变化后的卡片 hp 伤害不高但对 sp 伤害极高，一般一下在 120 左右。然后 boss 会在收到定量伤害后强制使用技能“タ-ンスライド”切换其耐性属性。boss 的时间型技能气绝值颇高，推荐装备物理耐性或是气绝无效的饰品，使用确率防御的道具

也不错。



这里推荐主角的“オ-バ-レルム”技能（如图），该技能在下次行动时会强制3次行动，可以抓住机会猛攻之。各角色的最强招也要在不是对应的耐性时使出以确保最大伤害输出，包括必杀技，也要在非抗性时使用。可以说是考验sp使用时机的一战。

另注：该boss还有一个打法，是用帕梅拉的“ナイナイ”取消其所有抗性！这招可以说是帕梅拉的强势所在，能消除所有敌人（包括最终boss和隐藏boss）的特性，这里注意是特性，比如这个boss，在消除其抗性的同时同时也消去了其身为精灵的种族特性而使得ロクシス的普通攻击对其没有特效，别的敌人还会消掉其弱点属性，但是利大于弊，尤其是后期强抗性的boss，这招存在的意义是相当重要的。

战斗胜利后本话结束。

第十话　咳き込む猫となにもできない僕と…

自由时间

本话又是迎来了期盼已久的假期，不用上课当然高兴啦，自由时间让我们尽情打工吧。这次的任务配备是：3个挑战任务（2个boss、一个连战）和4个采集任务，介绍如下。

任务“双剑魔神”



典型的外强中干boss，看上去很吓人，其实有着冰属性弱点（如图），而且还会中风魔法的ノックバック，一次行动后退非常多，本来速度就不快地说。推荐使用全体フリザ-ト，物理系角色就用风魔法或地魔法延迟其行动，运气好的话boss一招没出就被干掉了（YY：这叫boss么？）。

任务“魔女三姐妹”



三名boss均为魔法强抗性，魔法系角色就用属性魔法猛攻吧。最大的特点是轮到她们行动时有一定几率会三人合击，效果为连续攻击3次，魔法的攻击力均不低，要小心应对，不难。

任务“小さい者たちの抗争”

该连战任务没有什么难点，小个子怪的攻击力都不高，就是hp有点高。推荐使用“ヘブンゲ-ト”，该技能效果为放出三张卡片均扣除敌全体当前hp的50%，也受cs+和魔法攻击力影响，因为连战的怪的hp均不是？？？用此技能非常理想。简单的合成办法是将“ク-ルスドン”的エデル值达到90即可有该技能。

采集任务

任务“温もりとフロ-ズン”老样子，依旧将エデル值控制在20以下就可以产生从属效果了；任务“课题手つて下さい！”中道具的配方书在商店可以买到，素材很容易获得；任务“暑さを超えるモノ”，去神之伤痕即可采集到该任务道具；任务“靴ひも切れた”中道具的配方书在商店可以买到。

本话相关角色事件

ロクシス角色事件4：剧情过后去男子寮，发生对话，直接选第三项就可以直接完成事件（这里也可以选别的选项，就是对话多了很多，影响最后角色结局的回忆事件）。

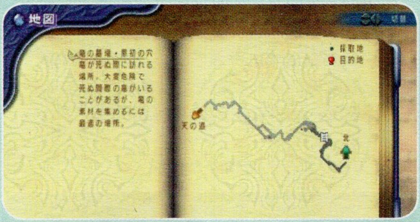
ム—ペ角色事件3：剧情过后出现在时计塔，和冈纳尔或妮可对话发生剧情（炸弹），同时和帕梅拉对话也有剧情（劝说失败），接着和ロクシス或安娜对话再次触发剧情，把料理交给他们（料理引诱失败），最后还是要把炸药给冈纳尔或妮可（依然失败），剧情后结束。

菲罗角色事件4：剧情后在该地图上采取5处素材（注意是采取不是获得）后剧情，然后再跑到目标地点处，剧情后结束。

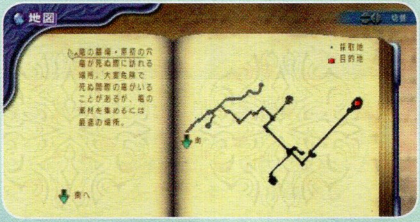
第十话 event 开始

简短的剧情过后，前往“教师私室？イゾルデ”发生剧情后，追加“龙の墓场？原初の穴”进入可能，立即动身前往吧。

龙の墓场？原初の穴



进入迷宫，目标地点如图所示，这里的敌人需要注意的不多，都是原龙の墓场的老敌人了，对于现在的我们来说威胁不大。

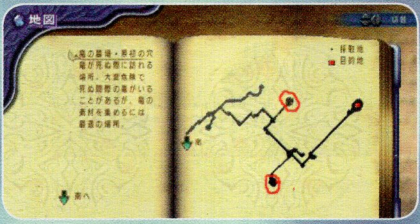


需要注意的是途中这个敌人，“病气かみつき”这招可以大大降低我方攻击力，要注意及时回复。

这个敌人的技能“大滑空”可以打击我方单体200左右的hp，其hp业相当的多，最好的办法就是将其封印，这样它就不能行动了，值得注意的是，这个怪死时还有特效。

路上的宝箱可以得到装备品“地狱の火焰”、“ヘブンズシルク”、“堕天の翼”、“金块”、“ル？メルーの齿车”都不是什么有用的东西和8本调和书（这还是比较重要的，一定要拿到）。





如图两个位置各有4个宝箱，包含了8本调和书中的7本不要错过了，一路来到最深处的目标地点，剧情过后与イゾルデ发生战斗了。

boss的实力如图所示，几乎免疫所有异常状态，可以说是没有什么特别的弱点。

这个boss的攻击中“グランゲイズ”是最没有杀伤性的了，使用之后配置两枚卡片继续攻击，唯一值得注意的是，此招的眩晕积蓄值相当高，要对眩晕角色及时做好援护防御。

其次是“ネイルブロウ”，攻击范围是我方全体，但是杀伤性很微弱，每人也就100hp左右，没有什么特色的招数。



这时最需要注意的一招，“ソードクリエイト”的攻击为我方单体，是boss的主要杀伤手段，基本上以此可以秒杀我方的一名角色（冈纳尔这种防御BT的就不算在内了）。boss使用这招的频率不是很高，需要玩家保持警惕，看到名字之后立即使用援护防御（无必要留有可用的后排人员），靠发动根性来抵御这次攻击。

boss在濒死时会释放一个全体的攻击招式（仅此一次），基本上一击就可以令我方濒死，务必要让住动受攻击目标是用援护，当然能力够高的话也没什么问题，我的冈纳尔被攻击后还没费一半血。

攻击方面还是要快速进入“BURST VARIATION”模式（由于没有弱点，所以可以考虑用道具辅助），然后利用支援攻击来大量输出，必杀技在时间快到时再使用（效果不是很好，不怎么掉血），打败之后即可进入剧情。

之后，又一个假期结束。

第十一话 イゾルデの决意と少年たちの户惑い

剧情过后调和一下新的物品和装备之后可以来到工房接受课题了（途中返回工房会有一段小剧情），这次给大家准备的依旧是4个课题。下面分开介绍，大家还是选自己喜欢且简单的来进行吧！



マナ遗迹 --- 纹章学 2





该课题要求大家前往マナ遗迹？下层中枢去调查 3 个纹章，3 个纹章的位置如图所示，这里必须要调查完一个才会出现另一个，限制时间是 10 小时，算起来不是很紧，但是依然要避免战斗，捡一下物品就好了（其实也没什么好东西）。依次调查完 3 个纹章之后回到“ヴェインたちの教室”来教课题。

在对话中的选项分别选择“学园を空中に浮かしている”➞“学园全体のマナの力を増幅させている”➞“マナ”就可以顺利获得“优”评价通过了。

时计塔 --- 战斗学 6 速度



剧情过后直接来到时计塔，这次的任务是要求大家在最快的时间内击败“boss-- 暴れキノアラ”，boss 位置如图所示，由于是接触 boss 才会开始计算时间，所以怎么到达 boss 处无所谓。既然考验的是速度，那么就一定有什么限制条件，那



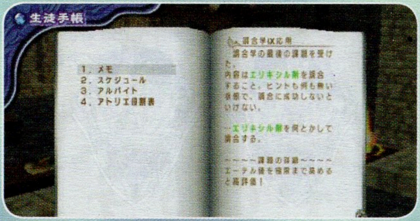
就是 boss 会在 10 次行动后逃跑。

boss 的实力如上图，可以说是很弱，它会召唤出同伴来进行辅助，无视吧。由于弱点是火，所以尽快用火魔法攻击进入“BURST VARIATION”模式，之后就可以用高攻击力的技能和支援攻击快速将其杀死了。结束后回到教室完成课题。

アトリエ --- 调和学 9 应用



这次的内容是调和出一个エ—テル值为 100 的“エリキシル剂”（这是优评价的标准，低于 100 评价不同）。合成配方在上一话的 event 中打 boss 后获得了，合成素材为：“ネクタルス—パ—”、“エケセリフュ—ル”、“ドンケルルハイト”、“シンケオ二オン”，这些到现在每个人兜里怎么说也应该至少有一个吧。



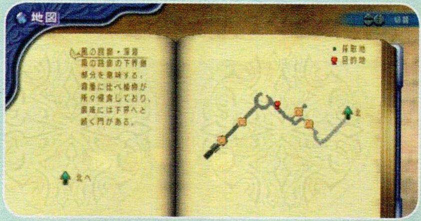
调和时注意每次不要都一样的话就很容易达到 100 了，如果有增加 10 点的技能更好，算是比较容易的，之后去学生课结束课题。

风の回廊 --- 战斗学 8 チエ—ン



该课题在风の回廊？深渊的南这个场景里（如图所示），要求是通过连击打倒 boss，根据连击数的多少判定最后的评价，可见还是有一定难度的。不用理会杂兵，直接来到 boss 前展开战斗，先来

看看 boss 实力：



敌人的实力还是很强的，但弱点还是有的，全力攻击快速进入“BURST VARIATION”模式之后就可以进行高连击数的输出了，建议把敌人打卡片放到我方全员后边之后再进行高连击输出，这样不容易被中断连击，评判条件浮动在 20-34，34 以上全部为优，难度相当大！



boss 的“メルトダウン”这个技能伤害极大，基本上是全员损伤一半，同时附加中毒状态，要记得及时回复。

注：boss 的死时特效很有特色。

最后回到“ヴェインたちの教室”完成课题。

自由时间

本次是游戏最后的打工任务了，游戏也为也为大家准备了 9 个任务，其中包括 4 个挑战和 5 个采集任务（有两个挑战任务是隐藏的，需要通过本话之前的 2 个挑战任务才能出现），而且本次的自由时间也是和每个角色发展最终事件的时间，如果之前完成了全部的角色事件的话，那么这时就可以选择一个角色发展最终事件了，注意：当一个角色发展之后就不能再和其他角色发展了，这里还需要玩家自己考虑，关系到结局和特点中增加图片的问题，建议留一个档然后再去收集每个人的结局。

任务“雪舞いし乙女”

该任务要求玩家去“龙の墓场？原初の穴”的目标地点消灭“メノウメイデン”，该 boss 资料如图所示，又是几乎免疫所有异常状态，但是还是有火属性弱点的，运用火魔法快速进入“BURST VARIATION”模式来保证输出吧。boss 的攻击是冰魔法，同时配置两枚时间型卡片，但是由于攻击力有限所以没有任何威胁，但值得注意的是 boss 会召唤同伴，而且召唤来的和 boss 是一样的敌人，再加上 boss 的 hp 相当厚，可以说比较费时间的战斗。



任务“奈落からの使者”

该任务是要求去“旧校舍？闭锁区域”讨伐“恐怖の军势”，一路来到目标地点和敌人战斗，敌人是连战型的，弱点是雷属性，快速用雷魔法就可以消灭并进入“BURST VARIATION”模式，等到最后的敌人来临的时候基本上也就可以用必杀技招呼了，boss 的资料如下：



这是第一批敌人中的，以前介绍过，会 3 连击，但是不是很强，注意会给我方附加睡眠效果就好。

接下来就没有什么难打的了，最终战只要注意不要叫魔法师出手就可以了，总体难度不大。

采集任务“田舍にキングを”

这个任务要求玩家向男子寮交纳一个“キングマグ”该物品估计现在大家不会很多，因为非常稀有，取得地点是在“龙の墓场？原初の穴”深处的钓鱼地点进行垂钓即可，黄色长度是最短的那个就是了，注意指针的速度相当快，很考验技术。

采集任务“人生の命题”

这个很容易，调和目标物品大家应该手上都有，直接交了就行。

采集任务“俺様と爆弹”

和上一个一样，目标道具很一般，直接拿去给指定人员即可。

采集任务“炼金术の极意を”

调和出一个“金块”交给指定人员，金块的调和书在“资料馆”内部的商店有追加的，素材比较容易获得。

采集任务“卒業式の准备”

这个任务是合成一个“フエリオス”，这个道具的素材需要前面采集任务的那个钓到的鱼，注意当时多钓几条就好，之后下面就是隐藏任务了。

隐藏任务“妖しのシッポ”

任务地点在高台，由于这里敌人早就不是我们的对手了，所以不要恋战，快速移动到目标地点，和 boss 展开战斗。



boss 是三只“ナインテール”（如图所示），敌人魔法抗性很高，所以不要用魔法了。

boss 一开始就会对我方使用“活路断裂”封印道具的技能，然后用物理攻击进攻，伤害不算高，boss 会使用各种属性的中级魔法，要注意及时援户，在在一定时间后 boss 会使用下图招式是我方陷入中毒并诅咒的状态，及时用魔法解除（道具被封印了）。



另外注意 boss 的 hp 相当厚，而且还是 3 个，所以战斗要时刻保持警惕，由于道具被封印所以不要叫任何一个同伴死亡，否则复活的工作就显得比较麻烦，我方的攻击主要还是以范围魔法为主，快速进入“BURST VARIATION”模式之后运用魔法进行猛攻吧，一定要保证每人都有最高级的魔法。要做好打持久战的准备，整体难度较高。

隐藏任务“バランス？カオス”

该任务在“マナ遗迹？下层中枢”进行，目标是击败“调停者”，快速来到 boss 处与其交战。

调停者的实力如图所示，免疫所有异常状态，而且物防、魔防都高得出奇，攻击它只有 1 点的伤害，建议使用冈纳尔的连协攻击降低调停者的防御力，这样就可以对其造成伤害了。使用单体攻击连续攻击调停者，我就是在没让调停者行动一次的情况下就秒杀了它，至于说他会暴走，这也是无济于事了，因为它行动不了。冰龙和火龙就在打败调停者之后蹂躏吧，反正是没有难度的一战。



本话相关角色事件

再次提示：本话的角色事件关系到最终的结局，且在前边每个人都发展了全部事件后只能与其中一个人发生事件，之后其他人自动取消事件，建议留档来进行收集结局。这里我选择菲罗来进行角色事件，因为只有菲罗的结局是这个游戏的“真结局”，所有结局将会在 6F 为大家作出翻译！

菲罗角色事件 5：剧情过后去调和“レッドスープ”、“レヘルン”和“健康菜々”去交给冈纳尔发生剧情，之后前往“アトリエ廊下”发生剧情，误会解除了，事件也结束了。

妮可角色事件 5：剧情过后来到アトリエ，在这里了解药交给冈纳尔“グンナル巨大木片”、“黒土”、“ブループ铅石”各 5 个，交出之后发生剧情，过后与放送室的两名学生进行战斗，之后在妮可甜美的歌声中结束事件。

帕梅拉角色事件 5：剧请过后前往“教员室”与ゼップル交谈，之后返回“アトリエ廊下”发生剧情，剧情过后追到校庭发生再次发生剧情，最后前往アトリエ按要求制作“ワリシーサの人形”交给冈纳尔，剧情后结束。

冈纳尔角色事件 5：很特别，冈纳尔事件全部为战斗，剧情过后主角独自一人来到旧校舍，去指定地点的路上会遇到与不良学生、恶の四天王战斗、恶の总司令官等的战斗（其实就是一些无关痛痒的大众脸，但是被打倒后会直接 GAME OVER，不会回学园），最后指定地点是与冈纳尔的决斗，胜利后完成事件。

ロクシス角色事件 5：剧情过后的只需要调和“キュアポット”，在アトリエ调和后交给冈纳尔即可，接着来到“校庭”与ロクシス战斗，直接用高攻击的技能秒杀就可以了，胜利后事件结束。

安娜角色事件 5：剧后与安娜进行战斗，回アトリエ剧情后来到高台最深处的指定地点，和安娜进行第二次战斗，两次战斗都是秒杀就好，剧情过后事件结束。

ムーペ角色事件 4：最简单的事件，剧情过后前往アトリエ，发生剧情后来到“校庭”与ムーチヨ

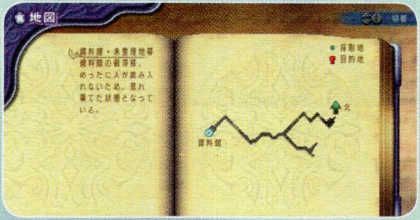
战斗，之后结束。

第十一话 event 开始

剧情过后“资料馆未整理地带”开放，在这里的敌人水平上了一个层次，但是也不难，而我们的任务就要在这里进行。

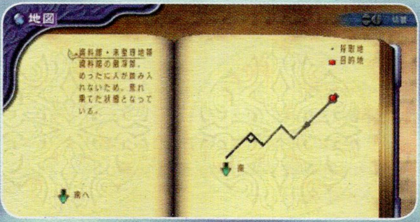


如图就是这个迷宫的具体位置，在资料馆最深处传送过去。



迷宫地图如上图所示，路上的 9 本调和书一定要拿到手。来到最深处发生剧情，有一名同伴将会被イゾルデ杀死，这里杀死的同伴就是之前本话角色事件玩家所选择的那个人，不过之后主角会将其复活。之后就是和イゾルデ老师的第二次交手，先来看看他的情况：

和前次战斗差不多，敌人还是雷属性抗性，不用雷魔法攻击就可以了。招式方面就不多介绍了，基本上和上话的她差不多，现在的我们又强大了不少，真不忍心看她那全体攻击只能给我们每人 100 左右的伤害，掌握好用菲罗来进行援护防御就可以及时回复 hp 了。



这个是新增加的技能“バンカービラー”，眩晕值积蓄极高，基本上一次攻击就可以眩晕我方一个单位，防止办法就是装备相应的饰品就好，能力有自信的可以完全无视此技能。

这是唯一值得注意的改变的地方，在 hp 下降到一定程度之后会发动“古代秘术”来进行 3 次连续攻击，持续时间一般，这次取消了“ソードクリエイト”还是比较厚道的，整体感觉没有那么难打，难度还不如本话那隐藏的三只猫；我方进攻方面主要依靠主角和安娜的高连击数的技能，用冈纳尔的支援攻击降低防御后输出将相当恐怖，进入“BURST VARIATION”模式与否对于本战的意义不大，反正我进入时 boss 已经没有多少 hp 了，战斗后得到“アロママテリア”的配方。

随着イゾルデ老师倒下的剧情过后本话结束，进入最终话。

第十二话　过去の记忆と望む未来

终于到了最终话了，本话由 3 个 event 组成，没有任何课题和自由时间，下面就为大家详细介绍 event。

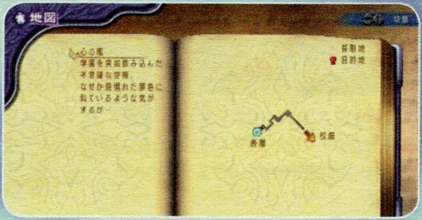
第十二话 event 开始

剧情过后先后前往教室、教员室发生相关剧情，之后回到アトリ工发生剧情，最后被菲罗叫到校庭之后看到了一面奇怪的墙，之后前往这最终迷宫“心の槛”。



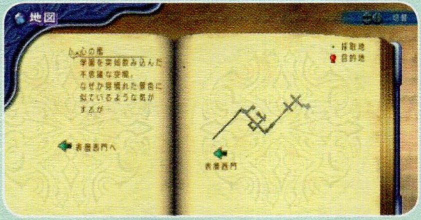
以上是这个迷宫的最初始地图，我们首先要通过传送点来到表层。

表层西门地图如图所示，我们来到表层首先就要来到左边的门（即西门），进入之后会发现生成的迷宫我们似曾相识，只不过是敌人略加强化了而已，我到达此处时至少有一半敌人全部都是蓝色的，可见不是很困难，在路上可以获得调和书“究极机械剑”、“超容量バッグ”、“ゴッドハンマ”和“神の首饰り”（4 个角色的最强武器），值得注意的是迷宫道路同样很暗，时间变化很不明显。来到尽头出现 boss，上吧。



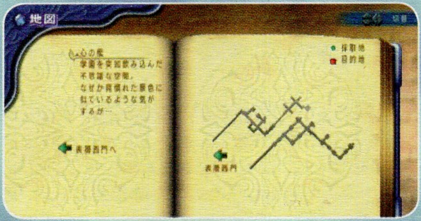
这两个人还是依旧的废，没有任何特色，只是免疫所有异常状态，レーネ依旧会召唤“苍炎のマナ”进行辅助攻击，还用之前的战术就可以很轻松解决，这里就不重复说明了。战斗之后用“イカロスの翼”返回学园补给，然后再次来到表层，进入左上方的东门。

这里的地图如上，迷宫仍然似曾相识，测试了一下敌人的实力，和刚才的西门内差不多，依旧是一些 boss 或杂兵的强化形态，不难打。路上一定要捡到调和书“王族宇宙船”，来到最深处与 boss 决战。



这次的 boss 是之前交手过的“大翼龙”，仍然免疫所有异常状态，龙族的特点可以利用主角进行猛攻，总的来讲还是很好打的，它以前的“フレアレイ”在这里得到了弱化，可以说是天助我们啊，不多说了，战法以前讲过。战斗胜利后回去补给。

这次进入右边的门，来到表层东门的另一条道路，路上要拿到调和书“爪的超暗器”、“名工の一振り”、“魔镜的术式”（最后三个最强武器），经过很短的道路来到最内部，这次迎接我们的是ツヴァイスモンデ，这也可以算得上是老朋友了。





值得注意的还是 boss 有两种形态，一种微微抵抗物理攻击、另一种微微抵抗魔法攻击，在不同形态采取不同的攻击手段就可以对 boss 造成巨大伤害，攻击方面只要连续输出快速进入“BURST VARIATION”模式后就等于宣告了 boss 的死刑，具体战法以前交待过了，这里就不累述了。

全部完成三个封印解除任务后，从表层乘坐移动装置来到下一个传送点，传送至中层。

本层没有什么难度，需要注意的是迷宫的长度相当长，需要控制好 SP 的使用，敌人还是和表层敌人一样，倒不是很难打，注意迷宫深处的道路是透明的，不要走错了就好，在中层深处的传送点来到深层。

这里没有分歧道路，直接走过去就可以开始剧情了，这里等待玩家的是主角体内玛娜觉醒的另一个自己，剧情过后主角被控制，这一战不可以出战，好了，伪最终战就这样开始了。



我们的对手就是主角维因自己，没有侦查能力只能自己摸索了，好在还算比较好打。boss 的技能一般都是可以对我方造成 100 左右的伤害，boss 的时间行卡片可以利用ロクシス的技能“”来进行消去，总之当进入“BURST VARIATION”模式时，boss 也就基本上剩不下多少 hp 了，战斗胜利后，维因获救，下面即将迎来的是最终决战，做好准备上吧。

最终 boss 只不过是没有了维因的形态罢了，数据资料如图，它会免疫所有异常状态。



boss 的招式“绝望の涙”可以召唤两个杂兵，不过战斗过程中只要专心攻击 boss 本体即可，也可利用范围技能消灭两个杂兵。

“绝望の波动”主要的打击点是我方的 sp，要注意及时补充被消减的 sp 来保证输出，hp 的伤害几乎不用理会。

“破灭への冲击”这个技能会将召唤出来的杂兵全部移动到我方身边自爆，单体攻击，眩晕值积蓄很高，但是伤害极低，不用在意。在此之后 boss 召唤出的杂兵将变成我方任意一名队员的样子，技能也类似，不过毕竟是杂兵，攻击力不高。

当boss的HP减少到一定程度的时候就会使用“光届かぬ世界”，此后我方将不能进行回复hp和sp，支援时会损失少量hp，所以一定要注意，尽量少使用支援。不过这个时候boss也差不多快死了。

当它使用“グラントクロス”时就会解除封印hp回复的状态，一举将他击破就可以了，整个战斗难度中等。另外说一句，最终战的音乐相当的动听。



战胜之后回到学园，准备性毕业典礼，在职员表之后将会是和你选择的那位角色的特别剧情，我选的是菲罗，那么就是叙述5年后继续为菲罗治病的事情，在这里就不多说了，具体的看之后的翻译吧。

二周目的相关继承

1、继承一周目的钱、AP值和图鉴完成度。

2、继承角色在“成长之书”已经习得的能力。

通关后的追加要素

1、在标题画面的Extra选项中增加“キャスト”（每个角色声优所说的话）。

2、在标题画面的Extra选项中增加“エンディング”（每位角色拮据的回顾）。

3、在标题画面的Extra选项中的“ギャラリー”中追加大量图片和角色表情设定。

4、在持有通关存档的情况下下可以开启旧校舍闭锁区域最深处的隐藏迷宫。

学园生活完整结束

隐藏迷宫之旅开始

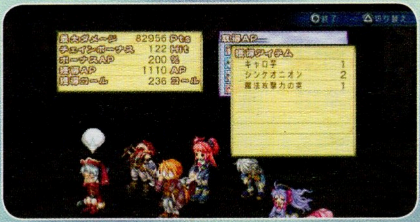
醒目：在隐藏迷宫中的50区域以后，与小兵作战时均有很高的几率直接死机（奇怪的是与boss作战一切正常），建议在这些区域中行走时千万要避开小兵，就算碰到了也直接逃跑，像夜晚时间这种逃跑几率极低的时间就不要前进了，以免发生不可挽回的后果，打完boss最好回去存一次档。

前言：

本作的隐藏迷宫跟ps2版相比人性化了很多，首先，在持有通关存档的情况下可以从任意存档直接读入而不是像以前需要保留有一个第十话的存档。迷宫内的敌人也进行了大幅的弱化，超强敌人并不是像以前一样只有发生critical才能对其造成伤害，可以说难度降得很大（以前必须角色持有“必杀+”的情况下才有可能对该种敌人造成伤害）。其次boss的能力和伤害也大幅下调，以前不支援防御就直接全灭的情况在本作基本是不会发生了（有些极其变态的招式也会造成全灭，但奇怪的是持有该种招式的敌人均为强力敌人）。最主要的，就是隐藏迷宫怪的掉落物品变得随机化，也就是说，有可能会掉落一开始的物品（比如“きよ水”），但是也会掉落很多高级的素材，尤其是强力敌人，打败后必会掉落“** 之实”如下图，可以说是我方刷能力的最佳选择。



本迷宫还有特有的“** コア”（** 玛娜结晶），其上面所附加的从属效果均为最强力的“++”“--”，该种类型的从属效果在正常流程中是基本不可能得到的。最后说一下，就是该迷宫中打败每个区域的boss后均会有宝箱，该宝箱中开出来的均为所有角色的隐藏武器（其能力非常变态，基本均是正常流程中所拿到的最强武器能力值的数倍），对比如下：



隐藏服装（同上）以及本作新追加的隐藏道具（本身附加了极高的能力以外，还带有各种强力的特效）也都是如此，下面在此列出一些对比，但是也不排除服装之间的能力取舍问题。

服装：



道具饰品：



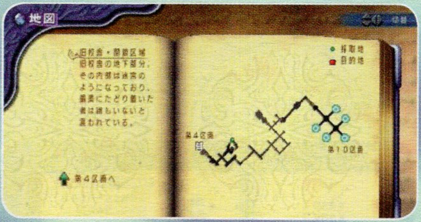


虽然该些道具并不对应成长之书，但就其附加的能力来说绝对有取得的必要！要注意的一点就是，该些道具的开启完全随机，你很有可能拿到一个以上相同的调合书。就该几点看来，可以说后期来这里刷装备和能力是绝对必要的。

进入方法：



在持有通关存档的情况下读取任意纪录（一般都是通关前的那个存档）就可以调查旧校舍？闭锁区域最深处的那扇门后便可以看见进入本作的隐藏迷宫的传送门。



每通过一个 boss 区域后还会在该传送区多一个直接传送至 boss 战后方传送门的传送点。这也是供你记录的时机，不要错过。隐藏迷宫开启后会在旧校舍？闭锁区域的入口附近追加一个直接传送至门前的传送点，方便进入。

迷宫基本情况介绍：

来到该迷宫会发现所有敌人的实力简直要比最终迷宫中的怪还要强悍很多，虽然说外形没有什么变化，但是攻击力、防御力和血量都比以前上升了不止一个层次。其中 HP 为“?????”的敌人均为超强敌人，一般均为全异常状态免疫＋没有种族弱点＋没有属性弱点，而且因其 HP 为“?????”故以前介绍的 HP 百分比打法均对其无效。



该种敌人都具有秒杀我方的实力且 HP 非常厚，一定要多加小心。

现在对可以秒掉我方的敌人基本做一下介绍，在看到该敌人时一定要小心应对，先来看看这些敌人主要有以下几种：



针对以上这些怪物，下面介绍几种常用的战术：



1、主角是绝对的主力，其特有技“オーバーレルム”的三次行动是对 boss 造成大伤害输出的关键，但该招发动时有一定的行动间隔而影响了该招的实用程度，其实我们完全可以用ロクシス的特技“リトラクション”来将主角的卡片换到第一位从而直接发动主角的三次行动。该技巧也能用到别的技能上，但是用到主角的这招上面效果最大（主角该招式发动后的三次行动在“BURST VARIATION”模式下并不会扣除 BURST VARIATION 槽，可以善加利用

以利用必杀技来增加攻击输出）。



2、安娜的支援攻击和支援防御可能一般人觉得没有什么用处（毕竟跟主角和帕梅拉的使伤害无效化和菲罗的回血相比其支援防御并不能有效减轻多少伤害且支援攻击也不强力），但却是在boss奇快的速度下为我方制造攻击机会的关键。因其效果是防御或攻击后立刻行动，在boss连续三次攻击时仍能抢到机会，如果再在其武器上合成“のけぞり+”这个效果的话更能在支援攻击时将boss的行动卡片推后。安娜的技能“单击？瞬梦”伤害较低而且只有1hit，但这招可以发出后高确率连续行动（连续使用几率降低），最多的我试出过6次成功，但保险起见最好在使用2次后就接别的技能。安娜的速度高，会心率高，两攻的数值均不低，可以说是在隐藏迷宫中输出的核心人物。



3、帕梅拉、主角和姆沛的支援防御在防御性能上是最强的，主角可以免疫物理攻击，帕梅拉可以免疫所有攻击，而姆沛则能够防御我方全体，这也是本作的唯一一个群体防御。支援攻击方面冈纳尔能够降低敌人防御，主角和妮可能够吹后敌人卡片，均值得一用。



4、帕梅拉的魔攻低，速度慢，HP也不高，可能很多人会因此不用她。其实帕梅拉的魔攻是会随着hp的降低而逐渐上升的，而且还有技能“いじめないで”也是根据剩余HP的量来决定输出量的，综合起来后在hp只剩1点的情况时该技能可以给与敌人超大的伤害，甚至高于其他任何人的最强技（攻击力相差在1、200左右的情况下），而且其固有技能物理攻击免疫和不死身大大的增强了其在场上的存活几率，技能“みんなにチュ-2”可以为我方全体做一次大补血，可以说是我方最强角色之一。

5、boss的属性除47区画的最终boss外均有恶魔族这个种族特征，冈纳尔对其的特效可以很轻松的积攒BURST VARIATION槽，用来增加攻击输出。

6、拥有“ノックバック”状态的风魔法、地魔法一般来说伤害低，消耗大，可能没有什么人会用它们。其实这两种魔法在boss战中就体现出它的实用价值来了，其附加的那个“ノックバック”的效果再加上别的角色附带有这种附加效果的招式可以将boss的行动卡片无限往后吹飞（这里可能有人吹几次就吹不动了，其实是因为boss有一定几率抵抗该状态，不用管它继续吹就可以了），这样打的话boss一般动不了几次就挂了。

这里有一个很变态的战术，可以使隐藏迷宫的难度大幅弱化，不想失去隐藏迷宫乐趣的人最好别看，刷素材时再看也行（再次提醒，谨慎观看！）：

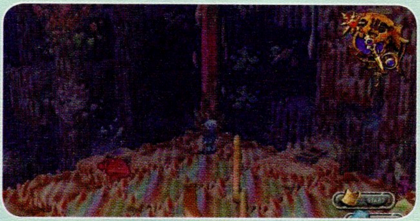
不知道还记不记得姆沛这只外星生物，该人物在正传中基本没有什么出场的机会，但是在隐藏迷宫中该人物则能使隐藏迷宫的难度大幅度下降至你不敢相信的程度。耗费36点sp的技能“チエンジ！”可以将所有小兵变成极弱的布丁怪！甚至连HP为“？？？？？”的敌人也不例外！可以说该技能是最变态的小兵杀手。而消费90点sp的技能“フライングポット”则可以将任意敌人封进宇宙船内使其不能行动数回合，就连最强的阿修也照封不误！虽然该招有成功率的设定但就我感觉成功率不低，大约有50%左右吧，可以考虑在姆沛身上装备带有“クイック”从属效果的装备来高几率多次发动该技能。注意这招式将人封住后以前的攻击只要不是无效那么现在攻击均为有效输出，最大的受益就是打阿修时，阿修解放后会将物理伤害全部抵挡，但将其封住以后就能继续用物理攻击对其造成伤害了。该人物的存在对隐藏迷宫来说真的是一件很不幸的事。

隐藏boss介绍：

这些隐藏boss可以说是这个迷宫里面最大的特色了，其形象均为以前作品中boss或大boss的形象，其招牌招式依然健在而且伤害和气绝值均奇高，其行动速度奇快且HP也都在破20万的水准上。可以说是对玩家的操作水平的一次考验。每次boss附近均有3个宝箱（最后一个区域是6个），该宝箱中开出来的均为最强的武器、防具及装饰品（前面有介绍）。在这里提一下，就是前4个区域的boss打败后虽然能够再次挑战，但该区域宝箱会保持已开启状态，换句话说就是得不到任何东西。但

是在最后一个区域的 boss 是可以重复挑战的，而且每次胜利后均可以拿到 6 个宝箱以及 9 个“** 之实”！可以说是重复挑战的主要对象。





在 54 区域的该场景处也有随机的宝箱，数量为 0~3 个，几率不是很高，但是因为不用打 boss，这里也是推荐的场所之一。

第 17 区画：



boss“ダ－ジゼル”是前作的“ジゼル”的形象，其最大特点就是各项能力会随着时间的推进不断上升且每回合的 HP 回复量也会不断上升，升到最高时其每次行动 HP 最多可以回复 2 万左右且防御力变得超高以至于你的任何攻击（除道具外）打它只能造成 1 点的伤害值，可以说是对玩家输出速度的一种考验，利用冈纳尔的普通攻击和其他人的高 hit 攻击快速积蓄 BURST 槽，在进入“BURST VARIATION”模式后使用各种高伤害的技能进行输出，最后再用必杀技达到最大输出。同时注意多用上面介绍的办法来吹飞 boss 的行动卡片。总之与其战斗最大的核心就是“快”，不要等其能力增加太多，否则就不好办了。胜利之后可以得到 3 个随机的宝箱。

第 27 区画：

这里等待玩家的是前作角色的黑暗灵魂“ダ－クユラ”，她的技能“大烈震”除了拥有极高的伤害值和气绝值以外还会增加很多高伤害的落石，另一个时间型技能“ユラストライク”则会生成一个伤害更高的卡片，务必要让ロクシス将该两种时间卡片消除。该 boss 在 HP 降到一定程度时会使用技能 3 次行动，注意此时一定要留有队员作支援防御，否则极有可能被秒杀，攻击方面主要还是利用冈纳尔的特效攻击来快速积攒“BURST VARIATION”槽后猛攻，该 boss 的行动速度也不快，吹飞其卡片的战斗方法同样有效。值得注意的一点就是该 boss 的全部攻击均为物理属性，可以说只要帕梅拉在场上就能基本保证我方不会被全灭，可以多加利用。胜利之后可以得到 3 个随机宝箱。

第 37 区画：



这次将会与前作角色“ロウリ－”的黑暗灵魂进行战斗，该 boss 的魔法型普通攻击附加吸血效果，但威力并到达不了能够秒杀我方的程度且其回的血相对其本身血量来说根本不值得一提。



而且 boss 的时间型全体攻击招式虽然华丽但攻击力也不是很高，但最好消掉该卡片（虽说到不了秒杀我方的程度但也挺痛的）。在 HP 降到一定程度后会使用“黑の纹章”来提升自己的行动速度。除此之外就没什么特点了，可以说是三人组中最弱的一个。基本战斗方法仍然可以套用前面两场的方法，总的来说是相当简单的一场战斗。

第 47 区画：

这里要面对的是最终 boss 形态的敌人，招式方面跟以前相比不是被弱化就是被取消（降低我方回复能力的技能也不会出现了）。

新追加的招式可以使自己变为 3 次行动状态，之后会释放眩晕值极高的全体攻击，最好支援防御



或是装备相应的装饰品防止气绝。在 HP 所剩无几时会频繁使用一招伤害力极高的技能，务必要用支援防御保证场上不被全灭。可以说与最终战比起来就是血多了些时间会拖得长些，最后的阶段可以利用其行动速度慢的特点一口气将其解决。还是跟最终 boss 一样简单的一场战斗。

第 57 区画：

这里是最后也是最大的难关，首先是面对"ダージゼル"、"ダークユラ"和"ダークロウリー"三人组（就是前 3 个 boss），该三人组中每个人能力与单独作战时相比没有任何变化，可以说是真正的难关。其中最强、最棘手的是会自我成长和自我回复的"ダークジゼル"，一定要优先消灭掉，否则时间拖得太长就没法打了。其次是"ダークユラ"，其高伤害的技能对我方造成的威胁是相当大的，也要尽快消灭之。至于"ダークロウリー"，行动速度慢，攻击伤害低，实在是没什么威胁，只要注意一开始别把他 HP 打到让其发动"黒の纹章"就行了，不然速度快的话威胁就大了。主要战斗方法利用冈纳尔的特效积蓄 BURST 槽，进入"BURST VARIATION"模式后就猛攻，中间也可以把 boss 的卡片往后吹吹，总之撑住吧。



打败三人组后会直接与最强 boss"アッシユ"战斗，注意是直接，就是说该战斗会继承上次战斗最后时我方的全部状态，因此一定要在上次战斗即将结束时注意回复我方人员。该 boss 的行动速度极快，而且攻击威力极高，任意一招都能秒杀我方人员。

"デッドリーボルト"带有一定几率即死效果。

"ツインシユート"的伤害值超高。

最无耻的"ブレイクレイン"技能不仅威力不低，而且会将我方卡片吹的相当远，使得 boss 能够行动多次。



在 HP 被减到 60% 以下时行动必会使用"解放"来 3 次行动并免疫物理攻击，这时一定要注意防御，先要确保撑过去。因最后的 HP 只能用魔法打掉，一定要注意一开始时的装备技能搭配。



其最强技为"灭界剑？无双"，该招式为超强单体技，发动以后因其是ダブル型スキル boss 卡片会退后相当远，此时是最好的我方输出机会，但 boss 发动时一定要注意用主角或是帕梅拉来支援防御，否则该招的攻击力会让你大呼过瘾。恶战胜利之后可以获得 6 个宝箱和 8 个"** 之实"。





隐藏迷宫至此攻略结束。

联机模式完全解析

作为本作的新增也是最大卖点的模式，可以说该模式做的还是很充分的。不仅该模式的操作很

有特色，是由两人同时控制场上的六名角色进行战斗，战术的配合变成了重中之重。而且里面的 boss 所掉落的东西都是在正篇里绝对拿不到的超级 bt 的装饰品和防具（注意这里拿到的道具不可调合，但是会追加在道具图鉴里，这些道具虽不能附加从属



能力但其附加的属性极其变态，具体资料参看下面的介绍），以及大量稀有道具。可以说在条件允许的情况下，找一个同伴跟你联机是绝对必要的，但等级别太低，不然第一个 boss 都可以秒杀你。现分别对操作和 boss 作出介绍：

操作



进入“Network”先是两边均选“通信を始める”，第一次联机时要输入名字，然后选择要读取的存档。





然后主机选择“亲机になる”，负机选择自己



的名字，进入后就可以选人了，注意选的角色是谁控制就是谁存档里的角色，但前卫和后卫必须都至少有一个人是对方控制的。选择好后即可进入 boss 的选择界面。

任务及报酬如下：

BOSS	报酬	
新兵器试行作战	不死者の兵装 ×1	ネクタルスーパー×5
大家族的逆袭	执行部女子制服×1	輝く圣杯 ×5
妖精トリオ？改	传统メイド服×1	エリキシル剂×5
水晶龙の目觉め	银糸の服 ×1	トレハンマント×2
改造キマイラ	妖精さん人形×1	渔船モリロ－×5
复活的翼龙	ファントムリング ×1	ゴールデンスープ ×5
ウイツチ－ズ☆	时守りの齿车×1	フエリオス星団議 ×5
世界を越えし者	大地と森の靴 ×1	ソウルコア ×3
双子の月	クナ－デリング ×1	フォ－スコア ×3
影神	ホ－リ－カ－ド ×1	エタ－ナルコア ×3





报酬装备资料如下：

装备	HP	SP	物理攻击	魔法攻击	物理防御	魔法防御	速度	附加
不死者の兵装	100	100	50	50	150	150	0	无
执行部女子制服	0	0	0	200	200	200	0	无
传统メイド服	0	200	0	100	100	100	100	无
银糸の服	75	75	0	0	150	300	0	无
妖精さん人形	0	100	0	150	100	100	150	无
ファントムリング	0	200	0	300	0	0	0	无
时守りの齿车	0	0	100	100	100	100	100	スロウ无效
大地と森の靴	500	0	0	0	0	0	0	HP 自动回复
クナ－デリング	0	0	300	0	0	0	0	クリティカル＋
ホ－リ－カ－ド	0	0	0	0	200	200	0	ブロッキング＋
※其中前5个为特定人员装备，后五个为全体装备。								

一个主角的战斗方法，该办法在打联机 boss 时非常有用，尤其是第八个 boss，可以说是克敌制胜的关键。现做一下介绍：

1、主角使用技能“オ－バ－レルム”后，用ロクシス的技能“リトラクション”将主角的行动卡片拉过来。

2、可以行动后先用任意招式攻击一次，然后继续使用“オ－バ－レルム”。

3、因为该招式的原因主角得以继续三次行动，用一个恢复 sp 的道具吧。

4、继续使用“オ－バ－レルム”，再次攻击吧，总之就是第二步和第三步的循环使用。

该方法能够确保第八个 boss 不会呼唤增援，绝对值得一用！但对道具的需求较大，不够时可以去玛娜遗迹下层的木箱去刷。同时最好利用流言系统的 sp 消耗轻减来减轻 sp 的消耗（取得方法是课题时获得 10 次“优”），同时对第七个 boss 无效（具体原因参看下面介绍），总之该方法的实用度还是不错的。

各 boss 难点如下：

新兵器试行作战

除了攻击力较高以外没有任何优势，速度也很慢，只是偶尔会用魔法“カラミテイ”来吹后我方卡片，注意防御即可。

大家族的逆袭

一上来就是 5 只，而且每只死后剩下的均会发动“家族之绊”提升攻击力和防御力，加到最后一个时能力挺高的，要决定好顺序，最好先杀掉那两只大的。HP 较少是其最大的劣势。

妖精トリオ？改

跟以前相比除了攻击力提升以及血增加了些以外没有任何改变，打法照搬即可，可以利用其中一个弱雷的特点来快速积攒 BURST VARIATION 槽。

水晶龙の目觉め

不仅每回合会回血，而且攻击力暴增，虽然说火属性是其弱点，但中了后接下来会狂暴化，权衡利弊还是按照普通的打。从该 boss 开始就都具有秒人的能力，要小心。

改造キマイラ

攻击方式和以前完全相同，唯一要小心的是“魔石の輝き”使用后会连续 3 次行动，引起攻击力增加所以要记得防御，boss 不会自我回复，所以难度很低。

复活的翼龙

每回行动时会恢复相当多的血，攻击力超高，行动速度很快，以前的两个招牌必杀技依然健在，“大滑空”还会吹后我方卡片，要注意防御。

ウィッチ－ズ☆

猫女＋魔女的经典组合，魔女会频繁使用陨石术和一招两种属性的攻击，HP 降到一定程度后还会连续三次行动进行全体超大加血，必须优先将其消灭。猫女的行动速度超快，一开始会使用“活路断裂”来封印我方使用道具，物理一定几率抵抗，魔法强抗性，务必要先消掉。且 HP 再降到一定程度后会必定三次行动，依次使用炎冰雷魔法进行攻击，这些魔法的气绝值和伤害均很高，因不能使用道具复活一定要注意，免得全灭。可以考虑给我方 HP 最后的人装备“ゼ－レ”这个复活魔法，也可以试试人品用姆沛将其行动封住，总之是最考验战术的一战。

世界を越えし者

极其变态的 boss，血超高，物理一定几率抵抗，魔法对其伤害很低，每回行动时会回相当多的血，可以说是基本打不动。最变态的是在其 HP 降到一定程度后会召唤来一只与其完全相同的敌人。最好能在其濒死时用上面介绍的方法一次灭之，千万不要给其行动的机会免得夜长梦多。

双子の月

抗性转换的特点依然存在，推荐用“ナイナイ”消除，这样不管 boss 怎么换都没有任何抗性了。其血并不太高，防也不高，但每次行动时均会恢复 9999 点血，要全力输出才能保证伤害。几个气绝值高的招式依然存在。推荐装备相应的饰品或是用无效攻击的人应对，时间卡片也尽量小心使用。

影神

强到让人无语的 boss，HP 超高，攻击力也超高，秒杀我方全员没有任何问题，而且一定几率抵抗物理攻击，每回合会自动回血，而且行动速度极快，基本不会出前四章卡片的范围以外，最无耻的是招式常用“ブライグレイン”，能够将我方卡片吹的相当远，由此造成的后果就是 boss 连续行动，加血，我方则一直被动挨打。本战一定要出安娜，利用其支援防御后立即行动的特点来制造攻击机会。当其出“灭界剑？无双”时乃是我方最大的攻击机会，但一定要留有支援防御的人，不然该招的变态攻击力会让你吓死，打他一定要有绝对的耐心，3、40 分钟是少不了的。

《普利尼·我能当主角吗?》完全研究

说实在话，这几天我就迷上了两个游戏，一是《LIFE 4 DEAD》然后就是这个史上最弱主角的游戏！对于我来说其实不管它有三点血还是一点血都是很弱的，所以我选择了魔界公式难度，体会一下游戏里更加BT的难度。别以为这个游戏很简单，作为一个BT的游戏开发公司，他们的游戏也是相当BT的。动辄两位数周目的游戏时间就够我们折腾了，更别说那些夸张的收集要素和隐藏要素。由于攻略和系统已经有了，我在这里就讲点游戏的要素，希望大家都能完美这个游戏……

首先说说游戏的几个比较隐藏的招式和技巧，估计要找到是非常不容易的。

自爆

L+R+X（诡异的技能啊，其实就是快速的增加死亡数！）

无敌禁断超必杀：

很强的技能……其实很诡异的技能（又是诡异……）。把1000条命死完再接着进行游戏就可以使用了，只能在普通的难度下使用，魔界公式难度无效。效果就是天上下普利尼雨……是要消费普利尼命的！

快速攻击

游戏的普通攻击完全看你的按键频率，但是按太快了就成手柄杀手了，所以我用了这个CMF的按键连打功能，大家可以去试试，应该其他的那些修改器也都有这功能，你就会发现原来攻击可以如此爽快！很佩服游戏的这种设计方式，玩起来简直快让人斯巴达了……

下面说游戏的收集，这个是最关键的，也是最BT的。

基地的十封信：

每过一关回到基地天上的地形会改变，去收集信封吧……最后一个相当有难度，不过收集完成后可以玩隐藏的阿沙奇路线，这个是相当有难度的，玩起来比主线路程更难……当然也可以通过在标题画面依次输入△□×△□×○然后完成训练关后再自己选择关卡时就会有变化。阿沙奇作为系列的万年隐藏人物，完全值得我们去玩，这个模式下又能让我们体会到无数的乐趣了，只怪自己时间真是太少啊！

游戏的又一大收集要素。实在是太难收集了，一周只能打出6个地图的一种昼夜状态，也就是最少六周目才能全过这些关卡，每个关卡都有3只企鹅，加上最后没有昼夜变化的3个地图和一个训练关，整好120只企鹅，这个东西的收集要写出来就太BT了，大家多撞撞地也就可以收集了，很多在上天入地的地方，需要玩家仔细的去找……

基地里一共有8个NPC，其中要收集的有6个，我从左到右一个个给大家介绍。

NPC收集

收集NPC：可以查看我们收集到的所以记录，比如120只红企鹅，每过关收集到的究级食物材料，还有杀了多少怪，死了多少次，每关过关评价等，都可以在这里查看，其中魔界公式难度和普通难度的评价是分开的。

逃跑NPC：可以带你直接逃跑到下周目，一般我们刷前六周目就是直接刷出36关，当然也可以先自己通一次关！再逃……这个算是BAD END吧！

时空渡人NPC：可以反复挑战各个打过的关卡，包括下载关卡和练武塔。其中前六个关卡按L或R可以切换昼夜变化。练武塔里也有几个CD可以收集。

训练NPC：一开始就有，其中选择第三项是训练关2，有四个NPC都是在这里面收集，也有几个CD收集。

音乐NPC：收集CD，一共有30个CD，其中收集红企鹅可以换到很多，有几个关卡很隐蔽的地方也有，收集这个难度

比企鹅更大。

红企鹅奖励 NPC：可以用收集的数量得到一定的奖励，其中 70 个是练武塔的钥匙，100 个是魔之交换卷，整数如 10、2030 的奖励是 CD,其他的奖励是图鉴秘密。关于图鉴，打怪的时候很小几率爆信，这个信里写的就是关于该怪的秘密，其实作用不大，不过也算收集要素了，要收集这个图鉴才是最难的吧！

录象 NPG 就是可以录象然后上传……我没录，不太知道怎么用！

记录 NPC：就是记录游戏用的，训练关 1 必入。

简单说下人物得法，其中四个在训练关 2 拿，大家自己去找吧，难度不小。时空渡人 NPC 在第 8 关初期的地方，还是比较明显的。音乐 NPC 在第 9 关第三个 BOSS 到第四个 BOSS 之间，拿到的难度不小。

基本上到这里收集要素也就差不多了，下面再简单说说游戏的勋章，这些勋章的拿法可谓一个比一个 BT，该公司的强大程度可见一斑了……每得到一个勋章在回基地的时候还有小怪来帮你发奖……

全勋章拿法

铜奖勋章：3 关以上打出金杯
银奖勋章：10 关以上打出金杯
金奖勋章：20 关以上打出金杯
铜牌勋章：30 关以上打出 S 评价
银牌勋章：40 关以上打出 S 评价
金牌勋章：50 关以上打出 S 评价
铜恶魔勋章：魔界公式难度下不死人连续最高进行 2 关以上
银魔神勋章：魔界公式难度下不死人连续最高进行 3 关以上
金魔王勋章：魔界公式难度下不死人连续最高进行 4 关以上
白银超魔王勋章：魔界公式难度下不死人连续最高进行 5 关以上
全 NPC 勋章：收集齐全部 NPC
逃亡勋章：逃亡 10 次以上
通关勋章：通关一次
练武勋章：练武塔过关
点心达人勋章：得到全 36 种素材
普利尼超达人勋章：全关卡通关
阿莎奇 FAN 勋章：集齐阿莎奇的 10 封信
阿莎奇勋章：阿莎奇篇通关
魔神勋勋章：击破爱多娜（这个后面讲）
秘宝勋章：击破最后的隐藏 BOSS（同上）
天下布武勋章：用一条命得到超过 5 万分
分数勋章：累积分数超过 100 万（花时间的 BT 勋章……）
击破勋章：敌总击破数超过 1 万只（找个地方不停刷吧！）
企鹅勋章：得到全部红企鹅（共 120 只只要努力很简单，就是花时间。）
CD 勋章：得到全部 CD（共 30 张有些难度需要相当的仔细，一般拿法都比红企鹅更难。）
自虐勋章：普利尼死亡超过 1 万只（BT，但是用超必杀会显得简单些。）
点心猎人勋章：点心取得数超过 1 万个(BT，但是多玩总会达成。）
魔界学士勋章：魔物图鉴全完成(超 BT 啊，这个我就不去想了。）
踩踏达人勋章：踩踏超过 1 万次（这个只有不停刷了，找一关不停的踩。）
最后的勋章：得到除此之外的所有勋章(见过 BT 的没见过这么 BT 的……)

全 CD 收集

1、2、3、4、23、25、28、29、30，用红企鹅换的最高得到 110 个就可以换全了。11、12、13、14、19，练武塔里得到，收集很有难度，关键是有些太难跳了。20（四话）、21（二话）、22（六话）26（最终），27（五话）阿沙奇篇流程在我标的关卡的去找吧。

5：緑色の迷路 書の大森林（剩余魔时间 7）
6：Tower Of Ice 死神の処刑塔（剩余魔时间 6）
7：鉛のルーレット 溶岩星の忍砦(剩余魔时间 9)
8：Brave Heart モーブ大要塞（剩余魔时间 8）
9：Sweet Palace スイーツパレス
10：Dark Soul 黒砂の菓子砂漠
15：Night At The Opera 溶岩星の忍砦(剩余魔时间 9)
16：あのオーロラを超えて 第 7 关 BOSS

料理鉄巨人头上
17：魔界カジノ　魔海のアリア（剩余魔时间 10）
18：Monster Beat スイーツガーデン
24：Modern Girl 魔風平原（剩余魔时间 5）

终于收集齐了，如果剩余魔时间错过了或是已经打过了关，可以在时空渡人那直接去选择收集，我想收集这个都是好几周后的事了。

隐藏 BOSS 相关

最后说说击破爱多娜和最后的隐藏 BOSS 的流程。先通练武塔，这个是需要收集 70 只企鹅得到练武塔钥匙就可以去找时空渡人倒数第二项就是练武塔了。当然是这塔本身就很有挑战性，很多地方需要连续的跳踩跳踩，而其中 BOSS 也是超难的魔王一只，速度和 HP 超牛的 BOSS，过了他后再收集到 100 个企鹅换了魔之交换卷后就可以去魔王城选择第三项打爱多娜大人了，那也是一个超牛的 BOSS 啊。过了这两个就可以去最后的魔王巴尔了。同样是在练武塔里，走过去就遇到了，算是游戏里最 BT 的 BOSS，把这些都给过了，游戏就只剩下那些没完没了的收集要素了……

好了，到这里基本上所有的收集要素都说完了，但是所有最恐怖的收集都还需要你自己去收集……那才是最强大的。钥匙到手了下面就看你自己的努力，没有条件发视频，那些 BOSS 的挑战方式还是自己去发现吧。很多还是有简单的攻略方式。而那十封信的跳法……简直无敌了，另外阿沙奇篇玩起来也是很有意思的，大家可一定要去体会啊。

破坏游戏平衡的金手指

最后拉个 2CH 的 JSZ，有些无效的就淘汰了，那些没心情打的人可以试试。反正我是没用！警告下有些代码会严重影响游戏乐趣，请慎用：

_S ULJS-00150
_G 普利尼
_C0 无限时间
_L 0x00254C10 0x0000FFFF
_C0 无限 HP
_L 0x00365D00 0x00000003
_C0 无限跳跃
_L 0x00365CE8 0x00000000
_C0 无限生命
_L 0x20254C64 0x000003E7
_C1 COMBO MAX
_L 0x10254C46 0x00000063
_C0 无敌
_L 0x00365C60 0x000000DC
_C0 魔物图鉴全开
_L 0x80292CA0 0x005B0004
_L 0x00000001 0x00000000
_C0 魔物图鉴全开（包括秘密）
_L 0x80292CA0 0x005B0004
_L 0x00000003 0x00000000
_C0 收藏 1 全开
_L 0x80292C7C 0x00350001
_L 0x00000001 0x00000000
_C0 收藏 2 全开
_L 0x00292E3E 0x000000FF
_L 0x00292E3F 0x000000FF
_C0 勋章全入手
_L 0x80292E20 0x001E0001
_L 0x00000003 0x00000000
_C0 BGM 全开启
_L 0x80292E80 0x001E0001
_L 0x00000001 0x00000000
_C0 魔力之玉全入手
_L 0x80292EA3 0x00070001
_L 0x00000003 0x00000000
_C0 时空门全开（不包括练武塔）
_L 0x80292BE4 0x00280001
_L 0x00000001 0x00000000
_C0 普利尼残数 1
_L 0x10292202 0x00000001
_C0 普利尼雨使用可能（可与无限生命并用）
_L 0x00254C68 0x00000001
_C0 训练关也可使用普利尼雨（可与上面并用）
_L 0x2005E8E8 0x24020000
_C0 魔界公式难度也可使用普利尼雨（可与上面并用）
_L 0x2005E8FC 0x24020000

《宿命传说 2》秘奥义系统图文讲解

这里详细讲解一下，很多人不解的“秘奥义”和“晶术具现精灵结晶”怎么使用。

首先说说“秘奥义”：

通过等级的上升，角色在战斗升级后可能被提示，学会了某某技能的“秘奥义”（晶术提示习得某技能“具现精灵结晶”）这个时候，请进行如下设置：



1、打开菜单，点击（辅助效果），并选择要修改的角色（这里读取的日版存档，名字乱码了，我的示例是凯伊路……待会我要重新玩！）



2、选定并点击要开启效果的技能名称，这里的例子是开启凯伊路的技能“疾空连杀剑”的效果。

3、潜在能力是被动的效果，一些是确定的效果，一些是几率性效果，看自己喜好。示例开启提高攻击力。





4、重要！在“动作”项目中，开启“秘奥义”（我这里可以开到 4 等级，因此直接开的 4 了。）



5、现在进入战斗，新手不会 SP 分与的话，建议在 SB“灵魂爆发”状态下使用秘奥义。标志是全身闪烁七彩光芒。





使用设定过的技能“疾空连杀剑”！



6、使用过程中按住〇不要松手，在完结瞬间就会使用威力巨大且华丽的秘奥义了。（疾空的秘奥义是斩空天翔剑）

现在来说晶术（法术）的“秘奥义”：具现精灵结晶



1、首先第一步，仍然是进入“辅助效果”界面。这里是设置哈露洛特博士的晶术效果。



提示：只有上级晶术才能使用具现，包括地水火风光暗。





这里我们选择“圣雷预言”。开启潜在效果（打会高级晶术的BOSS建议开启‘属性抵抗”，开启咏唱加速和威力上升也不错哦！）：

2、然后就是重要的一个项目：动作里面开启“具现结晶”



3、现在要做的就是不停战斗，直到全身发红，红的发紫的时候，在突破临界点的瞬间，会有一个爆发画面，全身发光。称为SB（灵魂爆破极限）状态。只有在这种状态，上级晶术才能使用具现结晶。



4、使用之前设定过的技能“圣雷预言”

5、此时，按住〇不放就会……

其他大部分技能都有追加晶术或追加特技，也都是在“辅助效果”——“动作”里面设定，使用方法都是在使用了该技能后，按住〇不放。

《啪嗒砰 2·咚呛》图文完全攻略

前言

经过一年漫长的等待，由 SONY 日本部亲自操刀开发的人气游戏《PATAPON2》(《啪嗒砰 2》) 终于降临。各位 PATAPON 的粉丝们终于盼到这一天了！

本作在保留前作所有优点的基础上增加了大量全新素材，种类提升到十种；加入更多强大、华丽的兵器装备；增加新兵种，新英雄，队伍组合更加丰富多彩；增加限时障碍关、攻防练习关等特色关卡，可刷的关卡也不再仅限于 BOSS 关，玩法不再单调；并且增加了 WIFI 联机功能，可以支持最大 4 人联机协作，完完全全是一款另类的怪物猎人——卡通版！



首先进入标题画面，见到绚丽的标题菜单其中。

NEW GAME：新游戏

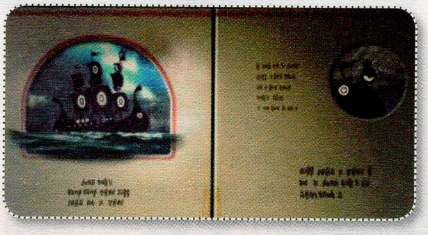
CONTINUE：继续游戏

OPTION：选项设置

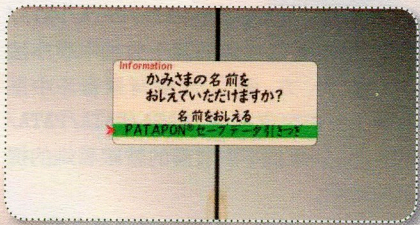
在里面可以调整音效以及游戏的难度，默认设定：简单 (EASY)。还有普通难度 (NORMAL) 与困难难度待选 (HARD)，难度的大小影响完美节拍的难度以及得到宝物的几率，(难度大小与宝物多寡成反比)

其中 HARD 难度下要三次完美才能出必杀，英雄死了不复活，真的好难。强烈建议新老朋友都设定为简单。

序章



《PATAPON2》的剧情延续自一代，在一代的最后，烧饼们造好帆船远航，向理想中的家园启航。但是在一个夜黑风高的夜晚，烧饼们的船遭到了海怪的袭击，虽然烧饼们表现神勇，击败了海怪，但是最终船还是沉没了……



进入新游戏后会弹出个菜单——

第一项：创建新档，进入后拼一下自己的姓名就可以了。

第二项：继承一代日版的存档，机器版本 5.0 以上才可以继承，继承全部素材并且在以后关卡的宝

箱中得到一代存档的装备。新档的话宝箱中就只能暴钱了。



老手请自觉跳过此段，新人请集中精神。

类似与一代的开篇，帆船的废墟里爬出幸存的棋手烧饼，请注意一下屏幕边缘一闪一闪的白框，跟着白框闪烁的节奏轻轻击地连续击打“圈”键就可以让虚弱的棋手烧饼站起来！

经过刚才的练习，你一定已经掌握了最基本的节奏，记住这个节奏，在未来的旅途中我们的节奏将一直保持如此。

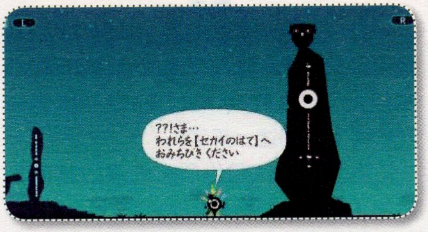
现在我们要奏响前进的号角沿着海岸召集那些幸存的烧饼们。根据游戏提示得知：前进号的指令是 PATA/PATA/PATA/PON，也就是在连续的四个节拍中顺序按下“方、方、方、圈”。注意背景音乐中是有一个女声轻声得喊 PATA/PATA/PATA/PON 的，如果找不到节奏的就跟着她的提示按键吧。

当正确得输入四拍的前进号之后，烧饼们就会行动，一次行动持续四拍，在烧饼行动的四拍中我们是不用输入任意指令的，而等到烧饼行动四拍之后我们必须再次重新输入四拍的前进号，这样烧饼就可以一直前进了。

也就是说整个完整的指令是：

方、方、方、圈、停、停、停、停、
方、方、方、圈、停、停、停、
停、方、方、方、
圈……

一路前进召集了三只标枪烧饼并从敌人手里救下女祭祀烧饼之后就可以过关了。



来到废弃的小村落，到处是残垣断瓦，一副荒凉的景象。女祭祀烧饼却让大家不用泄气，她相信随着您——烧饼之神的努力，一切都会好起来的。

在这里，用 L/R 键可以切换村落里的各种设施；按 SELECT 可以存盘，按 START 可以退出游戏。



“多奇拉”海岸狩猎

振兴 PATAPON 一族的大业先放一边，眼前最迫在眉睫的问题还是温饱问题。“多奇拉” 海岸地肥水美，物种丰富，是一个纯天然、无污染的大厨房，您还在等啥？赶快去淘点好吃的吧。



按 L/R 切换到有只猫头鹰栖息的古怪石碑那，从这里可以进入大地图画面。进入多奇拉海岸后会自动进入队伍整备界面。很遗憾，目前无兵可整，直接按 START 开始狩猎吧！

游戏一开始就能得到进攻号，PON/PON/PATA/PON，指令是："圈，圈，方，圈"。此号令的使用方法与前进号类似，跟着背景女声的提示，按照四拍的节奏准确按下相应的按键就可以砸烂拦路的土堆了。

小知识：如果你可以熟练并且连续得吹出进攻号，画面左上角的连击数会变成 FEVER 字样，你的烧饼部队就会进入"狂热状态"，在狂热状态下，标枪烧饼可以高高跳起后再把标枪投出，大大增加了攻击范围。



至于进入狂热状态需要多少连击数完全取决与你按键的准确度，如果按出非常精准的完美音，最后一拍的音效会有"锵"的一声脆响，如果连续三次完美就能进入 FEVER，由于本作对玩家的操作要求明显放宽，三次进 FEVER 对于老手来说易如反掌。



回到村庄，广场上已经燃起熊熊的篝火，众烧饼一边啃着猪蹄鸟腿一边赞叹您的精彩指挥。



女祭祀烧饼也很看好你，她让烧饼们收拾了一间仓库给您专用，以后狩猎归来，所有的战利品都可以放进去保存，此仓库使用了"啪嗒砰"一族秘制的防腐剂，里面的东西是绝对不会腐烂哦！



探索密林

本关会见到传说中的英灵烧饼战士，他手中拿的是攻击力狂高的英灵之剑，一刀下去就是 N 条敌方烧饼的性命，实在是异常霸道，可惜在他指引我们过关之后就化作彩蝶仙去了。

值得庆幸的是在他化为彩蝶之前还留下一堆不菲的 MONEY 和装备，不过最重要的东西还要数"战士的记忆"，有这东西的话就可以用素材合成战士烧饼了，不过女祭祀很遗憾得告知您：由于缺少"生命之树"这种高级



货，任何烧饼都不能出锅，不是……任何烧饼都不能复活。

“浪加罗”山上的宿命相遇



据小道消息，生命之树是由“玛泰鲁之芽”长成，而“玛泰鲁之芽”在“浪加罗”山上可能找到。

游戏一开始我们就会得到第三种号令：防御号，指令是 CHAK/CHAK/PATA/PON“角，角，方，圈”。使用这种号令的话，盾牌兵会全力防御，而标枪兵可以往右下方射击，攻击比较靠近的敌人。

随后我们在路上遇到了一个被巨石压着的戴着奇异面具的烧饼，它请求我们救救他，可惜标枪烧饼的力量太小，根打不动巨石。这时在 PATAPON 一代中登场的傻龙“多顿加”突然出现，与我们的烧饼扭打起来，战斗过程中傻蓝龙把巨石推得松动，面具烧饼得以脱身，利用蛮力将傻龙赶走。

（强制剧情，无关胜负）

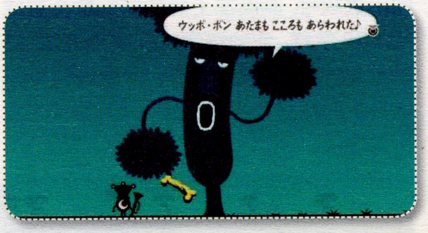
过关后得知原来面具烧饼不是一只普通的烧饼，而是一只英雄——烧饼；英雄烧饼的能力相比与普通烧饼来说就强大多了。

首先他能多装备一个面具，其次他是不用花钱升级的，他的等级取决与同职业的烧饼队伍。比如现在有一队标枪烧饼，标枪英雄可以使用现有队伍中拥有的任何烧饼。

按方键可以让英雄专职，前提是你拥有最少一个此兵种的烧饼。

英雄最强大的地方还是他会使用必杀技，只有按键非常完美才能激发，EASY 难度下会简单点。

现在石碑右边多了一个洞穴，这里是可以进行联机的地方，最大四人同时联机，不足的空位可以让 NPC 代替。过关之后如果得到蛋可以在这里挑战，获胜后可以得到面具、材料和装备。



关于 PATAPON 世界的一些常识合集

在进入下一关之前请注意下大地图，以前的关卡虽然已经全部通过，但是部分区域还是可以再次进入的，每个关卡上都有一个图标，每一种图标都表示不同的含义，以下逐一介绍。

1.地图上标一块肉的表示是狩猎关，这里的怪物一般不强，关卡比较短，是刷素材的好去处。

2、而有“烧饼举重”标志的表示是试炼关，每个试炼关卡的目标不同，下面我大概介绍下前两个试炼关。

第一个试炼关需要在限定时间内通过，第一次通过后可以得到号手，以后进来还会



增加难度，最高三级。

号手在墓地复活后你就可以按 L 键切换到摇树的小游戏了。与一代相同，在大树的提示下准确的吹响号角就能得到很多好素材，并且随着摇树摇下的东西增多，摇树也会有 LV2，LV3 选择，难度增大的同时掉落素材的等级也会增加，如果在三级难度下一个不错就可以得到随机的四级素材。

第二个试炼关是炮台攻防练习关。

一开始等炮台对话，可以先空等 5，6 的回合，然后一直用 CHAKA/CHAKA/PATA/PON （△、△、□、O）防御。等炮台开始攻击并持续三个回合之后就可以开始转吹进攻号三回合，然后再防御三回合。攻防反复转换 N 次后就可以通过。

这个试炼同样有三个等级，等级越高奖励越好

第一次通过之后就能得到鼓手，可以玩敲脚游戏，与摇树相似，最多 LV3，完美后可以得到五个 LV1~LV4 的石头。

3.地图上标记着山寨的地方是攻城关，可以得到很多石头和武器装备，虽然武器



等级普遍比较低,但至少不用老刷 BOSS 了。与刷 BOSS 相仿，每次胜利后关卡等级都会提升。

4、地图上标记着龙眼的地方就是 BOSS 关，BOSS 也是可以反复刷的，不过每个 BOSS 被击败之后都会变强，最终是会升级到满级 100 级的，随着等级的提升，掉落的物品也会更精彩。

5、地图上标记菜刀的地方表示剧情关的下一关。

另外,每个地图都有天气的,天气不同，关卡里的怪物配置会不同，比如雨天狩猎关会有螃蟹出没、在雾天蓝龙 BOSS 休息，这是会让红龙 BOSS 顶上、雪天则会有更强大的冰龙 BOSS 值班。另外天气对战斗也有影响，我大概介绍一下：

晴天：无影响

雨天：猎物嗅觉下降，比较方便狩猎

刮风：影响远程武器的落点，风会把烧饼的香味刮到猎物的附近让它们受惊。

雾天：能见度低，只能看清不足一个屏幕的距离。

雪天：全屏一定几率冰冻。

雷雨：大雨的同时会出现闪电，闪电对敌我可造成微小伤害，附加点燃、击晕效果。

卡麦恩城堡攻略战

这是一个攻城关卡，建议大家先刷刷素材，武装下自己的部队，建议把所有的空位都用眼球烧饼填满，如果你没有强力骑兵的话还是换 6 个独眼盾兵比较保险。标枪英雄的必杀技是大范围的毒雾攻击，范围大，伤害高，





效果非常棒。前提是你要有很好的乐感。

战斗途中会遇到手持英灵之弓的弓箭手英灵烧饼，在他的强力火力支援下我们可以轻松过关。过关后英灵弓箭烧饼也会化蝶仙去，留下了一堆钱钱以及弓箭烧饼的记忆，还有一把火炎之弓。以后我们就可以制造弓箭烧饼了，玩过一代的朋友都知道：弓箭烧饼在FEVER状态下可以射出三连箭，是一代中最强大的远程输出部队，由于本作非常容易进入FEVER状态，实力再次提升，是队伍中不可或缺的经典兵种。需要重点培养。



小知识：关于骑兵的开发：标枪兵升级到兔耳就可以造骑兵了。材料：骨头＋木头

弓箭烧饼的材料：牙齿＋骨头

标枪烧饼的材料：石头＋牙齿

盾兵烧饼的材料：石头＋肉

再至死亡沙漠

来到死亡沙漠，见到了一代中的宿敌：羊头镰刀男“古恩”，在这一战中，古恩并不屑与我们交手，只要保持FEVER把他的随从解决就OK，难度并不大。唯一需要的注意的是在快到过关的时候卡麦恩族的弓箭烧饼会用火箭点燃草丛，一定不要莽撞得冲过去，使用“防御号角”等草丛烧完了再通过就比较安全了。

“毛琪琪”的逆袭

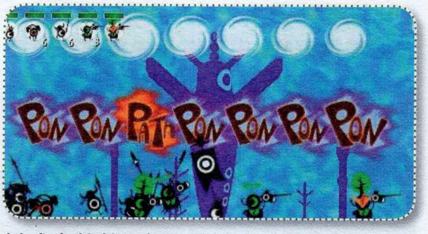


这个就是试玩版中被大家千刀万剐，虐杀无数次的大鸟BOSS了，建议使用大树骑兵英雄，后排弓箭手一半小树烧饼一半小狗烧饼，其他随意。如果能多使用骑兵英雄的必杀技，大鸟基本上还没来得及抵抗就被放倒了。

菜鸟：大树烧饼是什么，能吃吗？

小编：大树烧饼是高级烧饼，需要眼球烧饼进化到兔耳烧饼和猪头烧饼后才能进化，大树烧饼的特点是CNC值（击晕值）超高，可以频繁打断BOSS的行动，而且每次打断都会得到素





材或者钱钱，实乃杀怪越货，旅行休闲之极品呀。

古恩的试炼



非试玩版的第一关，一进入居然就 GAME OVER了，看来没有雨图腾是没法通过这片荒芜的沙漠的。

先进入第二个狩猎关（地图是有块肉的标志的），一直前进会发现一个很奇怪的绿色图腾，玩过一代的玩家应该很熟悉了，按照牌子上的指示按下□，△，□，△就可以让图腾上升一截。连续输入四次后就可以得到雨之图腾。

提示：拔图腾的操作与前进类似，□，△，□，△，停，停，停，停，□，△，□，△，停，停，停，停……。一定要连续成功四次，不然图腾永远也拔不出来的。



OK，现在再次进入大沙漠，在整备画面中让旗手先装备雨之图腾！

进入沙漠后先砸了前方的石碑得到X音，在FEVER状态下输入XX，XX就能触发求雨，触发求雨后还要跟着提示按键，由按键输入的完美程度来决定下雨持续的时间，剩余时间在左上角显示。



很多人不太清楚X，XX，XX什么节奏，其实你可以FEVER之后继续按前进号，这时古恩会一直大喊X，XX，XX的节奏，熟悉后再按成功率就高多了。当然，如果古恩大人把嗓子喊哑了你还没放出，他就会华丽得秒杀你。

求雨过程中还要听音打节拍的，图中是最后一段，正确的输入是0,0,□,0,0,0,0。



看不见的杀手

BOSS关，隐形蜘蛛，专出素材：牙齿。这个BOSS是隐形的，无法攻击。不过我们只要求一下

雨就可以看到它的真身，使用大树骑兵英雄依然很容易对付。



唯一需要注意的是要留意下雨的剩余时间，一旦结束就要继续求雨。

决战，古恩山



在这一话中，古恩终于出手了，技能龙卷风是直线攻击无法回避，还好攻击力并不高。快速进入FEVER后全力攻击古恩的跟班,打几波杂兵后会得到恢复血瓶，一定要在消失之前吃下，全体回满血哦。



剑锋断崖要塞

这一关敌人的要塞有很多塔，卡麦恩的烧饼们有塔的保护能直接攻击到我们，形势对我们比较不利。多利用骑兵英雄的强力冲击力把塔推倒吧。由于塔是免疫暴击免疫点燃的，远程兵的能力受到限制，强烈建议前方部队使用骑兵。



岩山魔性之露

有了新的狩猎关，进入后看到天上有很多小蝙蝠，打倒黄色的那只会得到新地图，可以挑战隐藏的紫色蜘蛛BOSS。



云魔人

这一关有点难度,敌人的火力比较猛，BOSS除了吃点燃之外貌似其他属性都不吃，BOSS可以释放直线烟圈攻击，附带大几率的冰冻效果。加上后排的卡麦恩标枪烧饼以及天上的飞鸟烧饼非常难缠。

如果觉得困难就多刷前面的BOSS，多生产高级烧饼吧。推荐生产小狗烧饼，攻高,击晕率高,是终极牛角烧饼的廉价版，多的材料可以做大树烧饼或者青蛙烧饼，都是比较实用的几种烧饼。



天空城

天上很冷，随时都有烧饼被冻僵……非常不爽。



敌人的部队主要是骑兵烧饼和标枪烧饼的组合，不用害怕，用我们的骑兵烧饼和骑兵英雄就能把他们搞定。在战役的后半段，卡麦恩族英雄会加入战斗，而古恩也会出现并帮助我们取得胜利。

过关后会得到银钟小姐，在墓地复活复活她之后就能在基地的最左边玩类似《太鼓达人》的游戏了。

整体难度：相比其他几个游戏真的很简单。

作用：把没用的1~3级材料换现金。换得的现金与材料等级有关。图中是玩了3级的撞钟游戏，使用了5个3级材料，一次不错的情况下最终获得1368。这样多余的材料在这里换钱也是一个不错的选择。

监视塔

这里依然很冷，随时都有烧饼被冻成冰块，极度郁闷……

卡麦恩族的鸟英雄在天上不停得骚扰我们，地面上还要不停与坚硬的路障和战壕后猥琐的标枪烧饼纠缠。



过关之后会得到雪之图腾，听名字大家就知道这是要干嘛的了吧。



狩猎关之四

雪原的狩猎关中有一只绵羊，解决掉之后会得到地图得知隐藏BOSS的位置。

以后还可以再去雪原刷绵羊和它的宝宝们，可以得到大量的低级皮。恩，貌似有点残忍哦。



进入隐藏关就可以学会撤退号：O，□，O，□。

非常实用的号角，可以躲避BOSS的大部分必杀技。

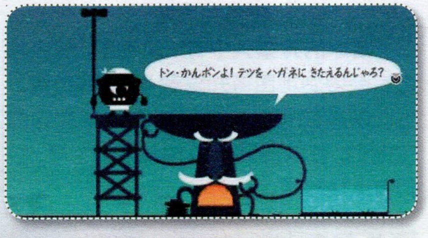
隐藏BOSS是一代中曾经登场的巨像兵，实力提升不少，新技能“大扑杀”攻



击范围极大，威力很高。小编的旗手人品很差。在吃了一记暴击之后直接升天。害得我要第二次挑战它。利用新学会的撤退号好好躲避之后才成功击杀它。

大冰壁贯突大作战

进入本关之前请刷点材料，升级自己的烧饼。另外由于冰壁中空间狭小，远程单位有一半时间不能发挥威力，请重点加强骑兵部队。英雄强烈推荐狗头骑兵或者鹿角骑兵。



总之是一场硬战。对方的骑兵英雄和巨无霸英雄都很强，特别是那胖子，血忒TM多了。



冰冻中的古代生物

就是一猛犸象，踩人有点痛的说。不过动作并不是很灵活，只要你输出够高，实力够强。硬拼的话也不是太吃亏，胜利不在话下。

另外补充一句，这个BOSS专出各等级的肉，想吃肉，找大象。

LV3的红象掉落 蓝红兄弟烧饼

游戏类似DJMAX，蓝色节拍用口，红色节拍用0，长条节拍需要按下后一段时间再松开，玩过DJMAX的应该知道我在说什么。



白星星黑星星

这一关有很多人说难，其实你只要记住一点就OK了"始终不要走到星星的前面"。

OK，一开始砸塔，然后松手等剧情，或者吹防御或者撤退号。星星不动你就不动，星星前进你就前进，前进的时候注意不要超过它就OK。星星在丢完口袋里的所有MONEY之后扔下一个星星标记，得到之后会开启新地图，更加强力的猛犸象在等着你呢。对战隐藏猛犸BOSS之前可以学会蓄力号，指令为0，0，△，△。

蓄力之后再使用攻击指令的话烧饼会使出强力的蓄力攻击。

LV3的蓝象掉落铁匠

首先打铁是需要LV2~LV4的石头做材料的，打铁时可以获得神圣装备的，神圣装备是游戏中的最强武器，每种类型的装



备只会有一件神圣装备，打铁时随机获得。

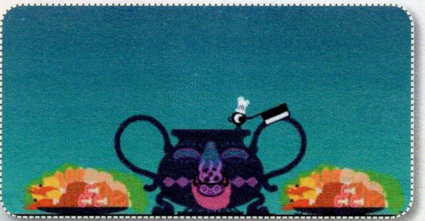
打铁的诀窍是炉子每次跺脚都会有“叮”的脆响声，如果它跺一下脚你就紧跟着敲一下；如果它跺两下脚你就敲两下。不要多敲乱敲就没问题。



魔宫门

魔宫门是一个很坚固的堡垒

魔宫门本身以及杂兵都是睡眠或者冷冻之类的属性攻击，伤害并不高。而对方英雄是标枪系的，他使用的武器轰冰之枪的攻击力也不高，冰封效果一般，不用惧怕。

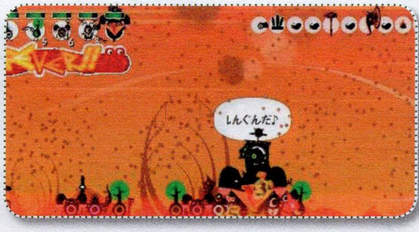


基本上只需持之以恒得攻击就可以打下来。

灾难发生之地

非常艰苦的一战。对方的巨无霸烧饼实在是太猛了点……前排不能用骑兵，会被瞬杀，建议换盾兵或者巨无霸。对放必杀比较娴熟的玩家来说使用盾牌英雄是比较号的选择。

每次对方的巨无霸英雄前冲后都会攻击两次，第一次由于太快没法躲避，但是第二次是可以用撤退号回避的。我的骑兵英雄给他锤两下就挂了，所以说如果没有实力，千万不要硬拼，会死的很惨的。



前方英雄和肉搏一倒，基本就可以宣告失败了。由于BOSS掉落的迷之锤属性甚好，加上有猛犸象可以刷肉，现在可以尝试使



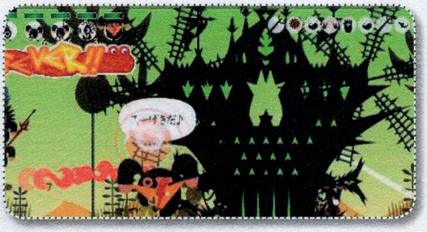
用巨无霸英雄，实事证明效果还是很不错地。

邪神卡伊玛降临

首先学会跳跃号：X，X，△，△。可以躲避地面上的强力攻击。然后会遇到一代中的最终BOSS,能力貌似削弱的比较厉害，还没怎么出招就已经被我放倒了。以后缺



皮就找它了。值得注意的是图中的这一招，虽然是一级的 BOSS，已经可以瞬间击杀我的数只烧饼了，可以想象如果不跳跃躲避的话，等这个 BOSS 到 20 级以上就可以一击灭团了。



火吹山的火鸟

大鸟换了一身马甲就想 COSPLAY 凤凰，不过实力证明它还是一只凡鸟。

我的 10 级小狗巨无霸英雄几个必杀就让它直接躺地了。



LV3 的火鸡掉落厨师

厨师是最简单的迷你游戏了，只要在蔬菜靠近自己厨师时按○就可以了。注意不要空挥早挥很容易就能做出顶级的料理，料理可以装备在旗手身上让全队的烧饼增加属性，过不了关的时候磕一盆，保



证军心大振！



越过炙热的沙漠

本关一定要装备雨之图腾。

走几步后会进入炙热的沙漠，不想死的赶快求雨并注意降雨的剩余时间。



炙热沙漠的巨大生物

一代的沙虫 BOSS，虽然场地是在沙漠不过并不需要求雨，按照常规打法对付就 OK。它有一招全屏攻击比较厉害，但是可以打断，推荐在弓箭部队里种几棵树限制 BOSS 的出招。

此 BOSS 掉落各种时令蔬菜，以后吃荤吃腻了就来找它好了。

过关后出现狩猎关之五

在本狩猎关中求雨会出现蜗牛，干掉



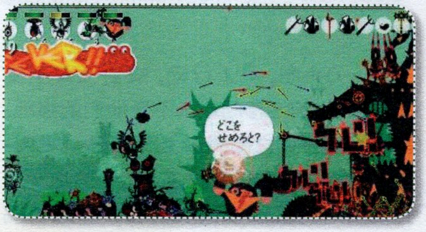
后可以得到新素材：种子。不过刷的效率不高，还是等几关刷后面的植物BOSS吧。

在图中位置处还有一个图腾，只有下雨的情况才能看到，连续出入□，□，△，○就可以得到风之图腾。

进入此关前请装备风之图腾。

进入关卡后一直往前冲，到达风车的位置会发现近战打不到风车而弓箭手的弓箭都会被风吹回来。

这时候只要使用风之图腾召唤强风，然后就可以轻松解决掉了。



三神将

听说卡麦恩的三神将积聚在此，我们这次的任务是侦查他们的动向。千万别出手，否则会死得很难看。

游戏一开始就使用前进号，鬼鬼祟祟的跳进草丛，虽然我的小狗巨无霸英雄的头比较大露了半个出来，不过运气还不错，居然没有被看见。

等三神将带着贴身护卫闪人之后我们就可以跳出来了发威了，把这里砸个稀巴烂就可以收工了。

又一只初代的BOSS，强项是睡眠和吃人，它主要出新素材：种子。要制作高级烧饼的话一定要去多拜访它。

超绝望

依稀记得一代里有一关叫"绝望"吧，这次又来了个"超绝望"……

巨炮、喷火器、大镰刀以及出不完的卡麦恩战士，看到这个堡垒后我建议大家还是直接放弃吧，基本没有任何机会。

小编：这一关其实也不是必败，对自己实力有信心的可以挑战一下，不过胜利之后就没有单挑三神将那三关了。



败战而归，非常沮丧。不过女祭祀安慰了你并提醒你说，要想破这个堡垒，只能去"几库顿"族借辆投石车来了

就是这了，进去清场后抢来投石车就可以了。

盾之神将拉麦恩、 枪之神将其麦恩、杖之神将

接下来就要把投石车运过去攻城了。不过敌人派出了三神将之一的盾将拉麦恩前来阻截。咱正愁怎么将三神将逐一击破呢，这倒好，自己送上门来了。之后的一关解决抢神将，这家伙很弱，我都懒得说他了，过关后得到迷之枪。最后要对阵杖之神将，进入之前请带雨伞，因为这一关是沙漠，大家都知道过沙漠必须降雨的常识吧。在快要走出沙漠之前会与杖之神将决斗，在此之前请保证降雨的持续时间大



于60秒，不然可能会手忙脚乱。击败他之后得到迷之杖。

超希望

投石车已经运到，发现“超绝望”的关卡名称已经变成了“超希望”！进关卡前别忘了带风之图腾，有用的。游戏开始后发现机库顿的战车也来助战了，这辆战车很能抗，我们可以躲在战车后面前进，比较安全。投石车威力巨大，范围很远，大概离城堡一个屏幕的距离时就可以停下脚步让投石车慢慢砸了。如果敌兵的远程威力比较强劲就招风对付，只要保护好投石车就离胜利不远了。



遗迹的怒爪

刚进入后可以学到新的号令：□,X,○,△，吹响这个号角之后烧饼们会在胸口划个十字架。聪明的您一定猜到这个号令的效果了吧？这个号令的效果是“上帝保佑”，可以立即解除点燃、冰冻、睡眠这类的不利效果。

螃蟹BOSS的能力比一代可强太多了，曾经的垃圾技能吹泡泡成为了本作中最恐怖的技能，可以一击击杀N只烧饼+你的英雄烧饼，而且英雄不能复活！

所以想打赢这战一定要多使用撤退



号令，这个BOSS会掉液体，终于可以制造强力的魔法烧饼了。一探子烧饼匆匆来报：报~~~，大事不……不好，女祭祀大人她……她又被绑架啦！咦，为什么要说“又”呢？玩过一代的各位应该都心里有数了



吧。

十万火急，马上行动，烧饼英雄不要用肉搏的，因为移动攻击不是他们的强项，再一个要把雨之图腾带上，又是沙漠地图。

这是个经典的追杀关卡，一边走一边打还要时刻留意降雨的剩余时间。建议搞个牛角标枪英雄或者牛角鸟英雄，打起来比较快。如果你一直过关还没把囚车打烂把女祭祀救回来那就说明你的实力还不够，多刷刷材料造点牛角烧饼或者天使烧饼吧。当然，如果你比较穷，小狗烧饼和



青蛙烧饼也是很不错的替代品。

本关并没有什么好注意的，盾将的实力很令人失望，我的巨无霸烧饼使出必杀技





抡了十几下就把他给打趴下了，估计也就2000不到的HP。搞定后得到迷之剑。

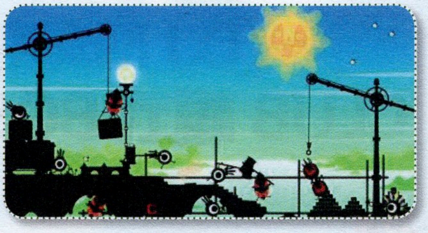
魔界新兵器

2代加入的新BOSS行动缓慢防御力高。会属性炸弹攻击和铁球锤击，不过如果你是大树流，那它基本上是只有被虐的份。这个BOSS出合金，有了合金就能造铁拳兵了，这种兵种可以双持武器，蓄力攻击是扔石头，攻击力是所有兵种中最高的。

冥界战车

冥界战车非常牢固，没有强力的输出是很难对付它的，建议刷点装备造出魔法兵种配合弓箭烧饼和强力的肉搏英雄硬抗。此关的BOSS属于飘忽不定型，行踪很诡异，建议不要使用肉搏英雄，因为很难摸到它的。这个BOSS在冲向部队的时候建议用X，X，△，△回避，否则还是有点疼的。另外这个BOSS并不是必打的，如果你无视它，一直前进也可以迅速过关。





大恶魔的灭亡

终于要面对最终BOSS了，因为是最后的一战，所以一定要用光全部的素材来武装自己的部队，最后别忘了到厨师那做一顿丰盛的料理带上，非常有用的哦。(LV3的火鸟BOSS掉落厨师的尸体）与一代BOSS相似，这个BOSS也是有两种形态。地狱犬形态有两种技能，睡眠喷吐可以让你的烧饼部队陷入睡眠，可以用 □，X，○，△解脱。另外一招也是似曾相识的技能，BOSS会后退数步然后冲过来横扫攻击，这个攻击是很致命的，一定要用撤退号回避掉。

另外一个形态是巫师形态，即死攻击非常强劲，一定要用撤退号回避掉。小编起初不知情，一上来就被BOSS用即死技能把我的英雄给毙了。害得我只能用普通烧饼撑到最后。

结局

恶魔被击败，我们的烧饼们继续向世界的尽头进发。

在游戏的最后，啪嗒砰族，机库顿族，卡麦恩族一起建造更大的战船驶向烧饼们向往的“世界的尽头”。

PATAPON2 的攻略到此 OVER，小编感谢各位的观看，期待

《DJ MAX：黑色广场》CLUB 模式 BOSS 分析 + 小技巧

序言：

玩黑广几天了，相信大家都体会到这次 BS 的难度了，不过，也不是坏事，1 代 2 代的挑战性也是值得回味的……在几天以来的（跌跌撞撞……）的努力下，一边流泪一边回来写研究：

下面对 CLUB 模式下的几种对战方式做一下分析，（由于本人也目前被 110W 折磨的卡关中……，所以暂时举了 6 区前几个比较典型的例子，ET 大大们请当作娱乐并请多多指教，希望对卡在半路的朋友们能够有点帮助……）但是还是一句话技巧只能帮助你在能力范围内更好的发挥，提高基本功还是需要刻苦磨练的……

另外，针对任务模式还要说的就是：路途极其艰辛，不要浪费无意义的金钱与 RANK，对战失败的话，一定要及时在屏幕黑掉，成绩出来之前按 START 直接退掉或者重新开始（重新开始只需要 200G）。由于后期的 CLUB 进入全都有 RANK 限制，所以一旦被虐到 RANK 降低到一定程度就连 CLUB 也进不去了。再有就是反复开始挑战也会浪费很多金钱，到后期就没钱挑战了……

那么，CLUB 重地，慎入：

——得分对战：

很多朋友卡在得分对战，说与目标成绩相差几十万分。其实如果搞清楚加分的原理，就很好突破目标。得分对战，比的实际上是 COMBO 数。

大家先看一个例子：

这个是第三大区 LOOP CLUB 里的 B CLASS 任务：

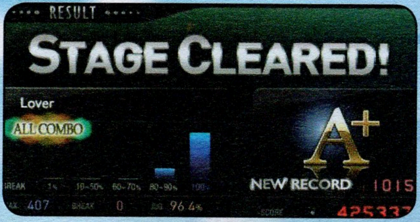
DJ.RABI 530000 分 歌曲 4BFX Level.8 Lover





下面是在 FREE STYLE 里的试验：

三张图都是同一首歌同难度的不同分数结果。

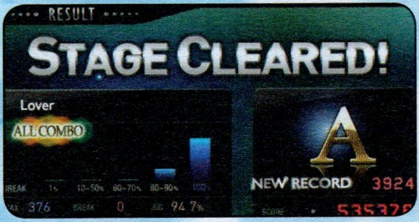


可以看出，虽然判定在下降，但是分数却提高了。

（由于在 FS 里，COMBO 是累积的）但是可以算出：

第一次：1015 COMBO





第二次：　1357 COMBO

第三次：　1552 COMBO

所以说,分数是与COMBO数成正比的，而判定的影响近乎微弱。

那么接下就可以从提高COMBO入手，进行分析：

提高COMBO的最直接手段就是爆FEVER，FEVER越高COMBO数越高。用NM难度或者EZ难度，这样更容易出100%，更快累积COMBO。有的朋友说，把难度调成HD不就好了，这样分数就是130%了。想一下，在BS里，只有100%才增加气槽，难度调成HD以后，100%更加困难了，FEVER爆的非常少，如何累积COMBO？所以，在针对得分的对战时，装备FEVER X7或X5（不要用AUTO），同时装备AUTO+1或AUTO+5（保证连击，不要用EZ LONG NOTE，这里没用），然后就请尽情的刷COMBO吧。你会发现你的分数在提高噢。建议难度：NM/ EZ

——判定对战：

要求判定的时候，一样，不要管暴气了。排除一切干扰元素，认真听节奏，看判定线。漏一两个不要慌，继续打下面的。要知道，1000个NOTES里，你打了10个0%，还可以用990个100%来弥补。建议装备：EZ LONG NOTE 建议难度：EZ/NM

实例：

第四大区，CLUB JUST、S CLASS、DJ.JUKING





判定100%歌曲4B Lv.1 Honeymoon

唯一一个比较简单的100%任务。虽然要求钢掉，但是相信努力一下每个人都可以做到。首先，曝气就不要想了，直接关掉效果。这样全歌一共162 COMBO，建议速度X3。（没有面条已经是很大的恩惠了……）不要把速度调的过低，因为速度越低，100%的范围就越小，对准确率要求就越高，所以调到一般自己适应的最佳速度就可以。其次，对歌曲的熟悉度很重要，没有谁能第一次玩就100%的。一定要多听，记歌曲的节奏和旋律，记NOTES的大概排列方式，每次出其他判定的时候要用心记住，下次再到这里的时候就要更加注意。最后就是，千万别慌，要以平常心应对，而且不能气馁，要有耐心。100%不是这么容易的，不过如果你是天生ET那就另当

别论了……（还有，耳机是一个很有用的装备噢……）

——FEVER 对战：

FEVER 对战，直截了当，只要达到或超过对方的 FEVER 次数就可以。一般都会要求装备 FEVER X7。



注意：有的任务是连续两首歌的，只要其中一首满足条件既可。另外，后面有要求 FEVE X8 的任务，意思是 8 次 FEVER，（在达到 FEVER X7 之后，还要再继续爆一次，维持 FEVER X7）在 FEVER 对战时候，NM 过不了的朋友可以调难度为 EZ，同时建议装备 EZ LONG NOTE。还要善于把握爆 EVER 的时机，如果很快蓄满，并且还在 FEVER 的状态时，可以等到 NOTES 比较密集的地方爆下一次（当然要在这次 FEVER 消失之前）。由于 BS 里，EVER 改为只有 100% 才会加气槽，所以相当于对判定要求极高。尽量打 100% 吧。建议难度：EZ/NM

——BREAK 对战：



没的说，基本就是 BREAK 到次数了，自动死。不要管暴气了，能连就连……求生而已。建议装备：AUTO+1、AUTO+5 建议难度：EZ/NM。

小贴士：

DJ Max 两款新作《DJ Max：酷懒之味》与《DJ Max：黑色广场》是分别面向新手与核心用户的两个版本。两款作品可以互相联动来开启隐藏音乐。

很多人在问连一次是保存还是以后还要连，回答是，下次玩的时候是要再连的（第二次很快）联动后。就可以用 BS 玩 CE 的歌，新加 6BFX、4、5，6 的 MX 难度。存档没有问题！

此联动教程不需要 UMD，单记忆棒也行，第二次联动非常方便。

联动条件：BS 的 ISO 和 CE 的 ISO

插件：iso changel.2

1、下载插件：ISO Changel.2，安装插件我就不用说了，查看下载页面及软件包中的说明即可。

2、把 BS 和 CE 的 ISO 名字改为 X1.iso 和 X2.iso（X 自己随便取，两个名字要一样）

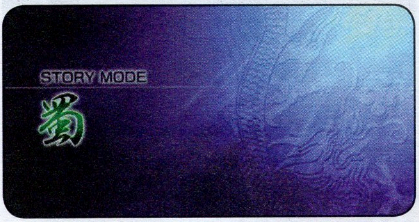
3、因为反盗版机制封锁了插件的名字，BS 不能直接进入游戏，所以使用待机大法进入 BS 游戏，进入后选择 Linkdisc。

所谓待机大法：在进入游戏刚出现 PSP 标志及声音的时候，推动开关使 PSP 进入待机状态，然后再次开启即可。

看到 DJMAX CLAZZIQUAI EDITION 后，现在我们呼叫插件 R+L+ 音乐符号（L 和 R 是选择）。我们选择 CE 的 ISO（X2.iso），按〇键。然后再次按下〇键，OK 现在需要等待几十秒（左边的红灯闪烁，如果没有闪烁就是有错，自己检查）。最后有 OK 的选项，OK 后，待机在开机，联动就完成了。

《无双大蛇：魔王再临》故事模式关卡要点

蜀1章——石亭之战



对阵双方：蜀军 & 太公望军 VS 妲己军

难易程度：1星

限制时间：60分钟

开场后朝下走，干掉猪豚驼。此时妲己会使用法术困住本方武将，并开始进军。之后在西南砦和东北砦中会出现妖气法术信息，击破两个砦中的敌将：风鬼和金鬼后压制两砦，破除法术，使本方武将开始进军。之后朝中间行进，沿途清理妲己军的其他敌将，在此期间妲己会鼓舞敌将，使它们的能力提升。过一会，董卓敌军军团会出现，逐一击破增援的敌将，期间本方太公望援军会到来。之后协同援军一起，继续扫荡敌军。等太公望接近中央砦并打开妲己藏身的大门后，击破妲己过关。

蜀2章——杂贺之战



对阵双方：蜀军 & 赵云军 VS 伊达军

难易程度：2星

限制时间：60分钟

开场后将东砦中的金鬼、风鬼击破，从而压制东砦，不久赵云援军出现。随后从地图下方绕到左上方的西砦，击破后藤信康、辛毗后压制西砦，切断敌方粮草供应。之后魏延、服部半藏会朝中央砦进发，帮助他们清理周围的杂兵，护送他们进入中央砦，不久后会发动火计，随后击破砦中的前田庆次等敌将后压制中央砦。此后逐一击破出现的敌方援军将领和伊达郑宗后过关。

注：如果过早击破了前田庆次，那么火计的发动就会中止。

蜀3章——长筱之战



对阵双方：蜀军 & 陆逊军 VS 吕布军

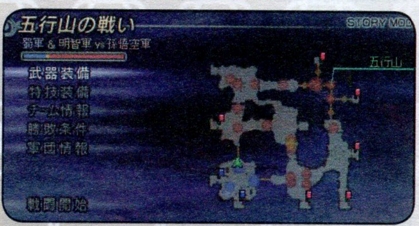
难易程度：2星

限制时间：60分钟

开场后朝地图中央进发，击破中间的宋宪等三将，粉碎吕布的第一阵攻击。不久中央会出现敌军的投石车，迅速把中央砦中的守备头目击破，投石车就会停止攻击。之后顺便将周围的三个敌将

击破，粉碎第二阵攻击；之后可以趁胜继续将敌方的第三阵攻击迅速消灭。过一会上方据点会出现敌方将领，阻碍援军的到来。把曹性、候成击破后，陆逊军队就会出现。不久敌方精锐部队会从东砦开始进攻，将高顺等三人击破后压制东砦。接着朝下直冲吕布大本营，将陈宫、吕布一网打尽。

蜀4章——五行山之战



对阵双方：蜀军 & 明智军 VS 孙悟空军

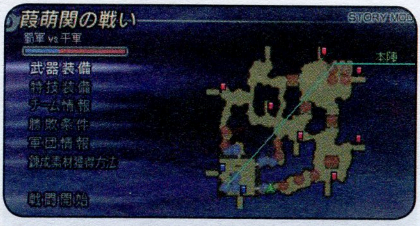
难易程度：3 星

限制时间：60 分钟

开战后向上冲可以先干掉黄泉军。随后孙悟空会施法，附近的敌将都会暂时消失，扣押明智光秀的马车也会消失。随后干掉飞头蛮，打开北西门。上去后干掉修驼和阴摩罗鬼。随后从右边走，马车差不多就会出现了，干掉郭汜和李傕之后救出明智光秀。随后注意一路保护明智光秀朝五行山进发，把途中的敌将全部杀掉。不久会出现董卓援军（在地图左上方）。等明智光秀接近敌方本阵的时候，敌方妖术师会出现，击破6名妖术师后所有敌将就会显现出来了。之后可以选择击破所有的敌将过关，也可以直取孙悟空。

注：本关需要及时救出明智光秀，并一路进行保护，否则他很容易战败。另外，本阵不需要太多顾虑，因为星彩和稻姬实力很强，而且会经常“奋起”，敌人很难攻入本阵。

蜀5章——葭萌关之战



对阵双方：蜀军 & 张辽军 VS 平军

难易程度：3 星

限制时间：60 分钟

一开始迅速将周围攻城的三名敌将击破。不久董卓会发动火计进攻，还会出现幻影兵，本方士气会降低。之后去帮助绕到本阵上方，帮助魏延和关羽清兵杀将。在此期间，张辽援军会登场。随后敌方的三名妖术兵长会出现在地图的左中右三地，逐一击破后幻影兵会全部消失。之后孙悟空会分身（共有三个分身），连带分身和本尊全部击破后帮助友军继续清理战场。途中需要小心敌方本阵附近会出现绿色的毒雾，碰到会损血。击破周围的5名妖术兵长后可以破解雾气。最后冲入敌方本阵干掉平清盛后过关。

蜀6章——小谷城之战



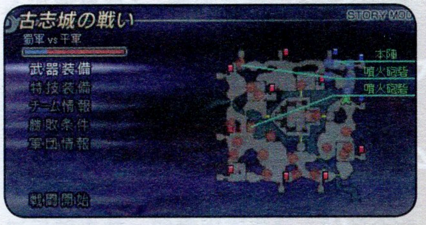
对阵双方：蜀军 & 诸葛亮军 VS 妲己军

难易程度：4 星

限制时间：60 分钟

开场后朝妲己所在的金吾丸进发，途中干掉几名敌将后，妲己会召唤伏兵出现在本阵附近，击破 6 名副头目后，伏兵全灭。随后击败门前的仙狸后大门开启，此时妲己会从金吾丸跑到本丸。击破出现的风鬼后，朝本丸前进。途中妲己会施法术，发生落石。击破守门的隐形鬼后本丸大门开启，之后妲己会移动到中丸。击破本丸中的妖术兵长，落石会停止；再干掉野槌，北门开启。随后朝中丸行进，一路干掉出现的所有倾奇者、牢人等伏兵，再干掉以津真天后进入中丸，此时妲己会逃到山田山砦。之后击破出现的水鬼，大门开启。之后妲己会释放龙卷风，进入砦后把妖术兵长击破，龙卷风停止。随后卑弥呼会出现在金吾丸附近，不久诸葛亮援军会到来。先追上卑弥呼，然后击破之，再返回山砦中击破妲己过关。

蜀 7 章——古志城之战



对阵双方：蜀军 VS 平军

难易程度：4 星

限制时间：60 分钟

开场后往下走，不久敌方金鬼会朝东南砦进发，迅速把东南砦压制（击破野槌、飞头蛮），确保援军出现，这样金鬼就无法进入砦中施法了。

随后从地图下方迂回绕上去，途中击破各个敌将，并把地图上的两个敌方炮砦压制（消灭以津真天和阴摩罗鬼），随后会出现本方工作兵长，将附近的敌将击破来保护兵长，不久炮砦会朝敌方攻击。行进过程中，妲己会释放龙卷风法术，还会召唤伏兵，要小心。消灭妲己后，龙卷风消失。以上任务完成后，将西南砦中的孙悟空击破（小心他的分身术），之后古志城大门开启。之后蜀军全线进攻，进入城内干掉平清盛过关。

蜀终章——五丈原之战



对阵双方：蜀军 VS 远吕智军

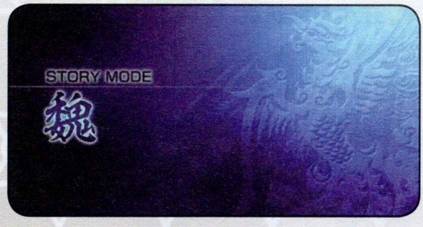
难易程度：5 星

限制时间：60 分钟

开场后向中央挺进。先将左侧的敌将逐一击破，途中妲己会释放龙卷风，阻碍太公望的行进。把出现的两个妖术兵长击破即可消除飓风。遇到司马懿后，他会召唤幻影兵出来，击破司马懿后幻影兵消失。此后将中央右侧的敌将各个击破，途中会出现伊达政宗的伏兵，之后本方民兵和左慈也会出现。先不用管伊达军，先帮助太公望清理周围的杂兵，封据点，保护他到中央大门处。太公望到达之后，等待开门。此时妲己会命令敌将进军。这时可以先下去干掉伊达援军，然后大门差不多就打开了，蜀军开始发动总攻。随本方武将一起进入大门后干掉涌出的敌将后，再向上前进，途中妲己会

开始进军，同时卑弥呼会开始祈祷，祈祷能让妲己的战力增强。迅速击破卑弥呼和妲己，再击破真远吕智后过关。

魏 1 章——司州之战



对阵双方：魏军 VS 孙悟空军

难易程度：1 星

限制时间：60 分钟

开战后将附近的敌将击破，随后朝中央挺进，继续消灭敌将。途中会出现敌方伏兵接近北间道的信息。干掉中央的敌将后北上朝董卓处进发，路上会出现敌方伏兵。干掉李傕、郭汜后击破伏兵，随后本方援军会到来，然后到地图上方干掉董卓等敌将。不久孙悟空会进发，赶过去击破孙悟空后过关。

魏 2 章——汜水关之战



对阵双方：魏军 & 夏侯惇军 VS 吕布军

难易程度：2 星

限制时间：60 分钟

开场后吕布军会开始进军。先一路向上行进，途中会出现夏侯渊欲发动火计的信息。往上冲的时候杀将杀兵，封据点，保证夏侯渊一路上的通畅。随后尽快赶到地图中央帮助夏侯惇清兵清将，减轻他的压力。等夏侯渊来到中央据点后火计发动，魏军开始进军。跟随友军步步逼近汜水关，不久吕布会开始进军，汜水关大门会开启。然后击破陈宫、貂禅和吕布后过关。



魏 3 章——贼岳之战

对阵双方：魏军 & 太史慈军 VS 袁绍军

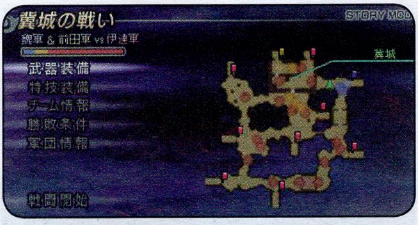
难易程度：2 星

限制时间：60 分钟

开始后一路向上冲，途中小心虎战车（共有 5 辆）。将虎战车全部击破后迅速回撤，一路护送荀攸来到地图右边上方的袁谭处进行说服，之后袁谭加入本方阵营。之后姜维会朝袁熙处移动，快速赶过去击破姜维，不久袁熙也加入了本方阵营。随后赶到地图左边的砦中，干掉颜良等三将。途中差不多袁绍开始进军了，接着太史慈援军加入。将战场上剩余的敌方武将连同袁绍一并击破后过关。

注：如果较晚击破姜维，那么即使姜维没有接近袁熙，只要袁绍下令全军进军开始，袁熙就不会再背叛了。因此袁谭背叛后需要快速干掉敌方本阵中的姜维，确保袁熙投降。

魏 4 章——冀城之战



对阵双方：魏军 & 前田军 VS 伊达军

难易程度：3 星

限制时间：60 分钟

战事打响后先进入地图最上方的城中，击破里面的敌将后确保前田利家的安全。然后出城，将杂贺孙市周围的敌将击破，确保他的安全。途中司马懿的第二阵敌军会开始前进，将孙悟空等敌将击破后粉碎司马懿的进攻。之后孙市开始朝地图左上方的据点行进，一路保护他到达据点后，孙市会召唤铁炮部队出现；而夏侯渊也会召唤弓箭部队出现。不久司马懿会在东砦召唤出幻影兵。迅速赶到东砦后消灭阴摩罗鬼幻影兵会消失。之后朝司马懿本阵进发，途中伊达援军会到来，将司马懿所在砦外一侧的敌将全部击破，砦门就会打开，随后击破司马懿过关。

魏 5 章——小牧长久手之战



对阵双方：魏军 & 曹丕军 VS 远吕智军

难易程度：3 星

限制时间：60 分钟

开场后朝曹丕所在的砦一路前进，途中将挡道的敌将都击破,顺便清清兵，为后边庞统的行进开辟道路。等庞统接近曹丕后会计谋使用火计，他会开始朝中央行进，这时可以将地图右边的敌将击破并封锁据点，进一步保证路线通畅。然后向中央进发，击破囤积在中央的各个敌将，减轻友军压力，等庞统到达中央后会发动火计。这时敌方主力部队会相继进军,之后敌方孙悟空援军会出现，并朝本方本阵进发。先赶过去消灭孙悟空援军，再返回中央干掉其他逼近的敌将。最后朝敌方本阵前进，干掉平清盛后过关。

魏 6 章——邪马台之战



对阵双方：魏军 & 浅井军 VS 妲己军

难易程度：4 星

限制时间：60 分钟

开场后先将砦外的野槌、蛟击破，粉碎妲己的第一阵攻击。随后敌方喷火炮守备头出现在地图中央，赶过去击破守备头后再击破出现的三名鬼将后完全压制喷火炮，顺便把周围的杂兵清掉一些，并压制附近的一个据点。随后姜维会朝喷火炮处移动。此时浅井军也差不多登场了。之后协助姜维干掉他身边的两个敌将，确保道路通畅。随后沿地图右边一路向下，将出现的前田庆次等敌将全部击破后，朝苍援军就会出现。（要

注意：打前田的时候，周围有卑弥呼召唤出来的移动偶像，要小心躲避它的攻击）。之后妲己的一部分武将会出动，前往将它们各个击破即可。最后攻入敌方本阵干掉妲己后过关。

魏7章——潼关之战



对阵双方：魏军 & 织田军 VS 平军

难易程度：4 星

限制时间：60 分钟

开场后先将野槌、蛟击破。随后攻击平清盛，他损血到一定程度后会消失，接着敌方大部队到达。紧接着织田信长援军出现。先将织田附近的金鬼、隐形鬼等全部清理干净，之后它们又会复活，随后击破出现的妖术兵长后复活术被解除。随后北上，沿途清理遇见的三名敌将，等妖术兵长出现后击破之，解除复活术。再用同样方法破除地图左上方的复活妖术（注意途中会出现孙悟空，击破他后才会出现妖术兵长）。此时差不多董卓援军会出现，南下追击董卓之后北上迂回朝敌方本阵进发，干掉平清盛后过关。

魏终章——官渡之战



对阵双方：魏军 & 联合军 VS 远吕智军

难易程度：5 星

限制时间：60 分钟

开场后快速攻入官渡城内，击破伊达政宗后压制敌方的喷火炮。随后按照信息提示，依次攻占左侧上方的三个砦点（南砦、中央砦、北砦），并护送相关友军武将（夏侯惠、池田恒兴、丹羽秀长）进入，护送途中还可以顺路击破进军的前田庆次。护送完毕后，魏军伏兵出现，敌方士气大减，之后趁势继续消灭各个敌将。随后远吕智援军会出现在地图右侧，不久孙坚、刘备援军会出现，随他们逐一击破各个敌将后攻入敌方本阵，击破真远吕智后完成魏传。



《无双大蛇：魔王再临》全素材收集

说明：收集素材是一劳永逸的活动，只要收集到就可无限次使用，并且刷素材没有难度或人物限制。

关于刷素材的几点建议：

1、等所有关卡都玩通之后（任意难度即可）到FREE模式下刷，不仅角色收集齐了，还可以把每个人的技能开出来。

2、所有关卡要尽可能速战速决，只关注重要敌将，其余的杂兵通通无视。

3、工欲善其事，必先利其器。先用高级武将在HARD难度下弄几把像样的武器，以后可大大提高刷素材的效率。

4、每场战斗一定要带着孙悟空，因为齐天大圣是游戏中机动性最好的人物，可以充当公交司机的角色，同时他还有不错的单体和面积火力输出，可以应对各种场面。

图例：绿色方块为玩家起始位置，红色三角为关键点，蓝色星星为贵重品发现地，黄色线是推荐的行进路线，青色线为友军行动路线，紫色线为敌军行动路线。

黑曜石——远吕智1章——小田原城の戦い

迅速击破下文据点内武将，成功压制后，貴重品发现。





翡翠——蜀2章——雑賀の戦い

迅速击破右下方据点内武将，貴重品发现。

琥珀——魏2章——汜水関の戦い

按图示路线前进，护送夏侯淵到指定位置放火，成功后击破陈宫貴重品发现。

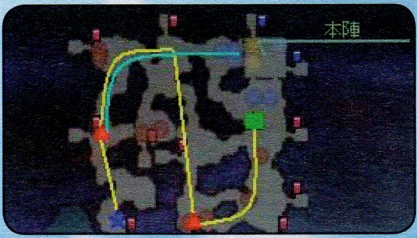
蛍石——吴2章——金ケ崎の戦い

迅速击破石川五右衛門，然后护送小乔到指定地点，待董卓倒登场后，貴重品发现。



金——战国2章——冀州の戦い

开场后尾随卑彌呼前进，全部清除敌人6次增援的武将，貴重品发现。



瑪瑙——远吕智2章——成都の戦い

开场后迅速杀死下方据点内敌武将，待工作兵长出现后击破之，然后清除敌阵南门外武将，貴重品发现。



金剛石——蜀3章——长篠の戦い

开场后可随意行动，4分钟时到上方据点压制，待陸遜抵达后，貴重品发现。



孔雀石——魏3章——賤ケ岳の戦い

快速消灭敌5辆虎战车，然后清除地图右方杂兵，保护荀攸到指定地点说服袁譚，然后阻击从敌阵跑出来的姜維，成功后袁熙叛变，貴重品发现。



水晶——吴3章——南中の戦い

保护孟获到指定位置放火，成功两次后击破龐統，貴重品发现。



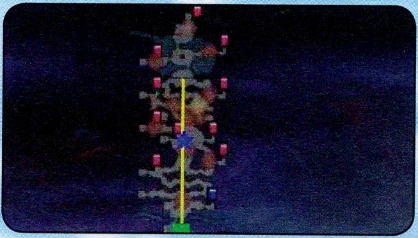
青玉——战国3章——長谷堂救出戦

真田幸村未败走情况下击破300敌兵，貴重品发现。



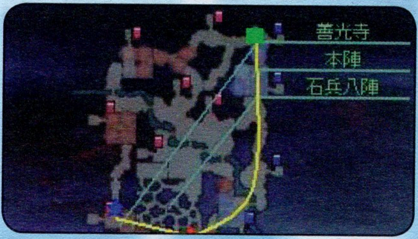
紅玉——远吕智3章——川中島の戦い

开场后直接击破真田幸村贵，貴重品发现。



神行符——战国4章——長坂の戦い

迅速击破黄泉軍，飛頭蠻，以津真天，猩猩和前田慶次，貴重品发现。



定海珠——远吕智 4 章——合肥の戦い

先按图示顺序清除杂兵，等我方工作兵長出现后，保护其到指定位置断桥，成功后迅速击破張遼和甘寧,貴重品发现。



定風珠——蜀 5 章——葭萌關の戦い

先为我方武将的前进路线清除障碍，等敌方 3 名妖術兵長出现后将他们遂个击破，然后杀死孫悟空真身，貴重品发现。



白玉環——魏 5 章——小牧長久手の戦い

按从上往下的顺序击破敌方武将，全部清除干净后，护送龐統到地图中间位置放火，成功后貴重品发现。



陰陽珠——吴 5 章——桶狭間の戦い

开场后可随意行动，待事件发生后，护送石川五右衛門和黃蓋到指定位置，清除路上所遇全部敌将后，貴重品发现。



吸魂砂——远吕智 5 章——江户城の戦い

开场后迅速清除内城敌将，随后扫清地图东、西、南、北方出现的增援部队，成功阻击进入天守后地图左上方出现的奇袭部队，再回来击破伊達政宗，貴重品发现。



混天綾——蜀 6 章——小谷城の戦い

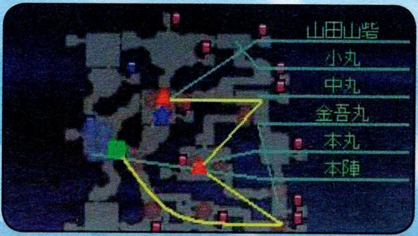
本关守城士兵刷新比较慢，玩家须等在门前不可四处乱跑，用最快速度击破敌妖術兵長和妲己后，貴重品发现。



風火輪——魏 6 章——邪馬台の戦い

开场后可随意行动，出现提示后迅

速去压制中央炮，待前田慶次出现后击破之，貴重品发现。



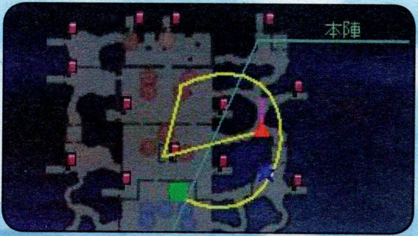
勾玉——吴 6 章——陽平関の戦い

开场后可随意行动，待貂禅出现后迅速阻击之，貴重品发现。



神気環——战国 6 章——虎牢関の戦い

快速清除地所有可遇到的敌将，然后护送島左近到地图中间位置，击破敌方两名妖術兵長后，貴重品发现。



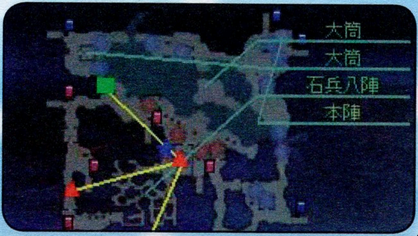
朱雀翼——远吕智 6 章——夷陵の戦い

快速击破地图中央敌将事件发生后，消灭敌两股奇袭部队，貴重品发现。



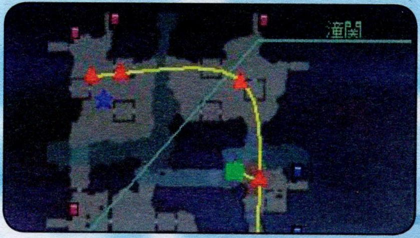
青龍胆——魏 7 章——潼関の戦い

击破平清盛后，依次杀死地图左上，右上和右下方出现的 9 个敌将各一次，等孫悟空出现后消灭之，貴重品发现。



白虎牙——吴 7 章——山崎の戦い

将地图中所有能见到的武将击破，发生事件后，杀进右下角据点，貴重品发现。



玄武甲——战国 7 章——白帝城の戦い

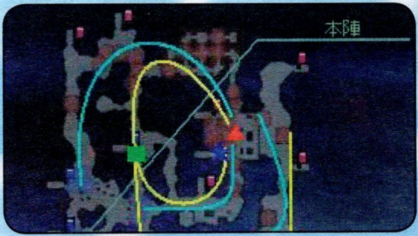
用最快速度清除地图上敌兵，成功掩护已方三路部队抵达地图中央城池，貴重品发现。

蓬莱の玉の枝——远吕智 7 章——三方ケ原の戦い

开场迅速清除地图左方及下方敌人，



己方妖術兵長出现后护送其到左边据点，缩地术成功后击破森蘭丸，森可成和蜂須賀小六，貴重品发现。



仏の御石の鉢——蜀 8 章——五丈原の戦い

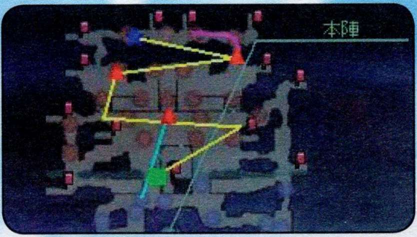
快速击破门前所有敌将，护送太公望到门口，开门后直接击破卑彌呼和妲己，貴重品发现。



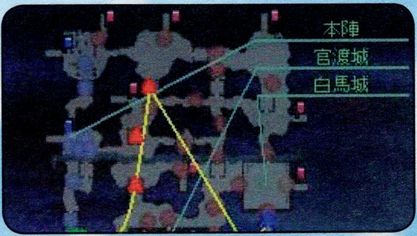
火鼠の皮衣——魏 8 章——官渡の戦い

开场后迅速击破地图中央 3 个据点，保证我方兵力进驻，等发生事件后，到右下角击破卑彌呼，貴重品发现。

燕の子安の貝——吴 8 章——赤壁の戦い

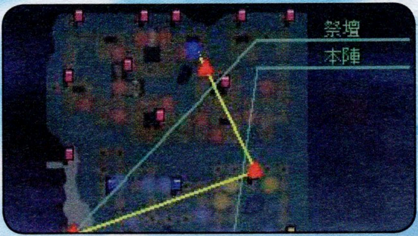


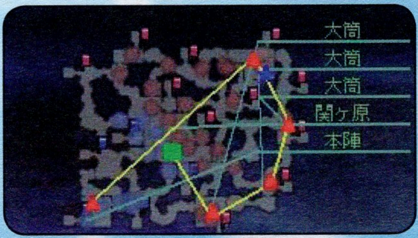
开场后可随意行动，等我方水军到达后迅速压制左下方祭坛，等第二次我方水军到达后，冲入敌阵击破妲己和前田慶次，貴重品发现。



龍の首の玉——战国 8 章——関ヶ原の戦い

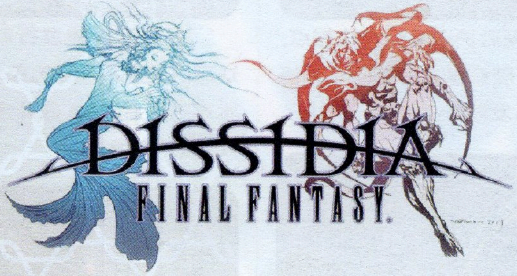
依次压制地图下右下和右方的据点，随后击破妲己，再回本阵击破前田慶次，貴重品发现。





《最终幻想：纷争》斗技场·飞空艇模式完全解析

模式介绍：



在 Shade Implulse 中打倒卡奥斯，通关后开启，俗称飞空艇模式。在此模式中可以收集到故事模式中无法得到的众多素材。此模式共有4条路线，无敌号路线（インビンシブルコース）和魔导船线路（魔導船コース）需要在 PP 商店中购买相应项目。

P.S：CHAOS 方的角色也推荐在此模式中养成。从飞空艇模式一直打到魔导船，在提升人物能力的同时还能得到宝物，更有挑战的乐趣。

入场须知：

在开始斗技场模式前要先选择路线，每条路线的敌人强度都不一样，当然敌人越强，得到的报酬也越好。在斗技场中是不存在"重来"这一说法的，就算你在斗技场中存档，也不会保留你的战绩和金币数量。斗技场会记下你单次最高的分数，不断去刷新吧！

基本规则：

进入斗技场你会发现你有一个选择区域，会不断有卡片到达那个区域，你将在那些卡片中进行选择，从而进行游戏。

卡片一共分三种：战斗卡、职业卡、财宝卡。下面逐一为大家介绍。

战斗卡：卡面上是各个角色的画像，选择这张卡你将与对应的角色发生战斗。而战斗的输赢将决定你的金币数量。标注有 BOSS 的卡片和卡奥斯的卡片是不会跳过的，在被选择之前会一直留在选择区域。NPC 的等级和强度都不一样，得到的金币数量也不一样。另外，还有随机出现的珍惜战斗卡，敌人强度很强，战斗后奖励也很丰厚。例如金币数 ×2 等。

在斗技场中 HP 的 EX 都是持续的，每场战斗胜利后 HP 会回复 30%，战斗失败后 HP 会回复到全满状态，选择区域会减小一格。一旦缩小后空间是不会恢复的，如果连续失败的话就只有选择 EXIT 退出了。

在斗技场中 HP 槽下有卡片幸运度（CARD LUCK），取得连胜时或者战胜强敌时旁边的蓝色★会增加，虽然卡片幸运提升后敌人能力也会提升，但这也是提高财宝卡质量的唯一手段。

职业卡：卡面上是各职业的图案，每种职业卡都有不一样的效果。选择职业卡后卡片会出现在右上方的职业卡区域中，最大能容纳三张职业卡。超过三张会自动替下旧的卡片。职业卡按效果持续时间分

为“瞬间”和“继续”两种，“瞬间”的卡片会即时发生效果然后失效，而“继续”的卡片将在一定时机内持续有效。另外，还有一些会发生状态异常的职业卡存在，要小心选择哦。下面将为大家具体介绍每种职业卡的具体效果。

瞬间系职业卡：

武僧（モンク）：蓄力，下次翻开的战斗卡片强度为“最弱”。

龙骑士：跳跃，丢弃选择区域的卡片，并且下回合选择区域再度出现龙骑士卡。

召唤士：召唤，下次翻开的卡片全变成财宝卡和职业卡。

侍：居合，丢弃选择区域中的ＢＯＳＳ战斗卡。

模仿士（ものまねし）：模仿，随机发动一种其他职业卡的效果。

继续系职业卡：

青魔道士：学习，职业卡出现几率上升。

白魔道士：白魔法，战斗后ＨＰ完全回复。

黑魔道士：黑魔法，珍稀战斗卡片出现距离上升。

盗贼（シーフ）：隐藏通道，财宝卡出现几率上升。

骑士（ナイト）：守护，增加一个选择区域，战斗失败后失效。

忍者：分身，战斗失败也不会减少金币和减低卡片幸运度。

赤魔道士：连续魔法，不会丢失选择区的卡片。

时魔道士：时空，卡片幸运度＋1。

狩人：动物，战斗胜利后获得的金币数量增加。

魔法剑士：魔法剑，卡片幸运度提升速度增加。

药师：药物知识，就算选择了状态异常的卡片也不会产生效果；打消已经发动的状态异常卡片的效果；不会再出现异常效果卡。

状态异常卡：

小猪（ポーキー）：猪，所持金币数量减半。（即时效果）

小人（ミニマム）：小人，战斗胜利后也不会回复HP。（持续效果，白魔道士的白魔法技能效果无效）

青蛙（トード）：青蛙，不会出现财宝卡。（持续效果）

河童（カツパー）：河童，职业卡的效果无效化。（持续效果，药师的药物知识技能无视此效果）

财宝卡：宝箱图案的卡片，需要消耗金币开启并得到其中的素材与道具。每种路线能得到的道具都不一样，具体见下：

飞空艇路线（飛空艇コース）

敌人等级１～30

可以得到的道具一览表

道具名	消费金币
变化の粉	3
ローズマリー	8
ユーカリ	8
ティートリー	8
レモングラス	8
ベルガモット	8
ゼラニウム	8
カモミール	8
イランイラン	8

キッチンタイマー	8
クラリセージ	8
ゴールド	11
ミスリル	11
怪魚のウロコ	13
大角	13
大牙	13
アクアマリン	13
鳥の羽	13
鉄の殻	13
良質の枝	13
石ころ	15
コック帽	17
白の石	18
木片	18
鉄甲殻	18
エンサのウロコ	18
野獣の骨	18
エメラルド	18
風石	21
水石	28
命石	35

猎隼号路线（ファルコンコース）

敌人等级31～60，可以获得Lv50左右专用武器的必要素材。

可以得到的道具一览表

道具名	消费金币
変化の粉	3
木材	8
ムーンストーン	8
黒の石	8
召喚師の角	8
正体不明の骨	8
ラミアのウロコ	8
黒虎の牙	8
ルビカンテの頭巾	10
ダイヤ	11
ゴールド	11
クリスタル	11
大蛇の牙	13
大蛇の抜け殻	13
二代目特攻服	13
精霊石	13
魔人の骨	13
ワイバーンの角	13
トゲトゲの木材	13
ルビー	13
巨鳥の羽	13
石ころ	15
釘バット	17
スカルバングル	17
ヌエの骨	18
タウルスの角	18
ペリドット	18
キマイラの牙	18
地鮫のウロコ	18
魔鉱石	18
悪魔の羽	18
ウオームの抜け殻	18
良質の木材	18
風石	21
宿木	22
堕天使の羽	22
浮遊石	22
餓狼の牙	22
盤古の骨	22

リザードの角	22
水神様のウロコ	22
サファイア	22
戦馬の殻	22
水石	28
命石	35

无敌号路线（インビンシブルコース）

敌人等级 61～90，可以获得 Lv90 左右专用武器的必要素材。

可以得到的道具一览表

道具名	消费金币
変化の粉	3
オパール	8
百鬼の骨	8
古代象の牙	8
皿	8
フンババの角	8
心の書	8
皇帝のウロコ	8
クリスタル	11
トパーズ	13
戦神の骨	13
霊樹	13
巨大亀の甲羅	13
イクシオンの角	13
闘神のウロコ	13
愛の書	13
ディアボロスの翼	13
断罪の魔石	13
甲羅の盾	17
竜石	18
竜の殻	18
竜木	18
飛竜の翼	18
海竜のウロコ	18
地竜の骨	18
しずくの石	18
王の書	18
風石	21
風石	21
聖なる魔石	22
聖獣の翼	22
ユニコーンの角	22
ホーリーストーン	22
大木	8
王の翼	8

魔导船路线（魔導船コース ）

敌人等级 91～130，可以获得 Lv100 专用武器的必要素材。

可以得到的道具一览表

道具名	消费金币
変化の粉	3
不思議の書	8
惑わしの書	8
雪模様の服	8
獣王の角	13
千年亀の甲羅	13
ラピスラズリ	13
修羅の骨	13
異界の書	8
鬼神のウロコ	13
人生の書	13

《噬魂师：战斗共鸣》全课程达成及全隐藏要素

全地图及课程出现条件与完成条件

注：课程及地图排列顺序为流程中前后出现顺序

地图出现条件：初始地图，游戏开始既可获得。



课程01(不可重复挑战)

出现条件：初始关卡，游戏开始既可获得

完成要求：使用10次技能。

课程解说：游戏的第一关，以熟悉战斗系统为主。

课程02

出现条件：课程01完成。

完成要求：战胜自己的影子分身即可。

课程解说：有了第一关的经验想必大家都能轻松过关了。

课程03

出现条件：课程01完成。

完成要求：120秒内发动究极灵魂共鸣必杀技成功。

课按X键可以增强灵魂共鸣率，要注意的是当左右各攒满一格时需要同时按下L键和R键，来进一步增加，共鸣率，当积攒满三格的时候同时按下L键和R键后马上按下圆圈键即可释放究极灵魂共鸣必杀技，为了更快速、安全的增加共鸣率可以不断的攻击敌人或与自己的“魔武器”对话（对话的方式为：当画面出现“魔武器”头像提示时按下提示的按键）来积攒。

课程04

出现条件：课程01完成。

完成要求：存活60秒即可。

课程解说：无论是防御还是躲避，亦或是不断的攻击（敌方收到攻击不会受伤）均可过关。

课程06

出现条件：课程05完成。

完成要求：用职人技能攻击战胜敌人。

课程解说：按方块键为“职人攻击”，其他所有攻击按键均无效，战胜敌人即可。

课程07

出现条件：课程05完成。

完成要求：用武器技能攻击战胜敌人。

课程解说：按三角键为“魔武器攻击”，其他所有攻击按键均无效，战胜敌人即可。

课程10

出现条件：课程09完成。

完成要求：30秒内战胜敌人。

课程解说：对操作的要求较高，30秒的时间比较少，刚玩的玩家需要多熟悉操作才可以完成。

课程16

出现条件：课程13完成。

完成要求：战胜“奥克斯？弗特”。

课程解说：击败他即可。

课程18

出现条件：课程13完成。

完成要求：20秒内完成3段灵魂共鸣。

课程解说：难度很高的一个任务，20秒的时间显然很短，在加上死人老师的不断攻击就显得更加困难，不断的攻击增加共鸣率的同时，与武器的对话要保证次次成功并及时才能更快的达成3段灵魂共鸣，多

多练习就可以了。

课程21

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：战胜“Death the Kid”。

课程解说：由于其攻击距离很远且攻击欲望很高，所以战斗时难度较高，推荐使用方块键起手攻击，否则攻击速度较难都很难攻击到他。

课程23

出现条件：课程 21 完成。

完成要求：战胜“死神”。

课程解说：死神的攻击力并不高，但由于其高大的身材，所以攻击范围很大，好在其攻击欲望不是很高，所以相对好打一些。

课程32

出现条件：课程 25 完成。

完成要求：战胜“死人老师”。

课程解说：战胜“死人老师”即可。

课程35

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：连续战胜 2 个敌人。

课程解说：连胜即可，要注意的是失败一次就要从头开始。

课程36

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：30 秒后比敌人的生命值高。

课程解说：这关的难度不高，打死敌人不是难事。

课程38

出现条件：课程 34 完成。

完成要求：打倒敌人即可。

课程解说难度不高的关卡可以轻松过关。

课程44

出现条件：课程 44 完成。

完成要求：依次战胜“死人老师”、“索达恩博士”和“死神大人”的影子。

课程解说：依次战胜“死人老师”、“索达恩博士”和“死神大人”即可。

课程50

出现条件：课程 49 完成。

完成要求：连续打倒十一个敌人。

课程解说 连续战胜除去“Excalibur 神剑”以外的所有角色。

地图出现条件：课程 01 完成



课程05(不可重复挑战)

出现条件：课程 01 完成。

完成要求：战胜“贝雅”。

课程解说：击败她即可。

课程08

出现条件：课程 05 完成。

完成要求：捕获“艾路嘉”。

课程解说：击败她即可。

课程11

出现条件：课程 10 完成。

完成要求：战胜“贝雅”。

课程解说：击败她即可，通课程 05 一样，敌人的强度没有提高。

课程14

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：做出回避攻击 10 次。

课程解说：相对比较简单的课程，在敌人攻击的瞬间同时按下十字键相对敌人相反的方向 + 方块键即可在回避的同时攻击敌人，掌握好时机就可以轻松完成。

课程33

出现条件：课程 25 完成。

完成要求：战胜“艾路嘉”。

课程解说：战胜“艾路嘉”即可。

地图出现条件：课程 05 完成，并回到“死武专”发生对话

课程09

出现条件：课程 05 完成。

完成要求：战胜“米霍尼”

课程解说：战胜“米霍尼”即可。一个比较强悍的角色，攻击速度快距离远，战斗



时注意攻击距离即可。

课程12

出现条件：课程 10 完成。

完成要求：90秒内防御自己影子的攻击10次。

课程解说：很简单的一关，一直按十字键后防御即可。

课程15

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：使用 5 次投技。

课程解说：在近距离下同时按下十字键的敌人相对方向 +X 键即可完成。

课程31

出现条件：课程 29 完成。

完成要求：使用 3 次共鸣技。

课程解说：这关难度较大，“米霍尼”的攻击力喝攻击欲望都很高，靠按 X 键积攒共鸣率的方法是行不通了，所以只能不断的攻击敌人才行，共鸣技的使用方法为连续按两次敌人方向的十字键然后按圆圈键即可释放（释放时需要消耗右侧的共鸣率一格）。

地图出现条件：课程 09 完成并回到“死武专”发生对话



课程13(不可重复挑战)

出现条件：课程 09 完成。

完成要求：战胜死人老师。

课程解说：战胜死人老师即可，要注意的是他灵魂共鸣以后的攻击带有毒属性，攻击命中后会收到一定时间的持续伤害。

课程19

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：在 30 秒内胜利 3 次。

课程解说：虽然说是胜利 3 次，但只要在 30 秒内不死就可以完成任务 (30 秒内战胜死人老师的确有点难啊)。

课程20

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：在体力很少的情况下战胜“死人老师”

课程解说：初始的生命值大概只有不道 3 分之 1 的量，需要谨慎的战斗才可以胜利，一旦命中其灵魂共鸣后的攻击可以说是必死无疑了，不光攻击强还附带中毒功能，所以技术不好的玩家要特别的谨慎。

地图出现条件：课程 13 完成



课程17

出现条件：课程 13 完成。

完成要求：战胜“索达恩博士”

课程解说：战胜“索达恩博士”即可，这关的难度没有像动画里一样困难，敌人的强度并没有想象中的高，有了前面的经验即可轻松过关。

课程26

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：战胜“索达恩博士”。

课程解说：有了上一关的经验，这里也很好打了。

课程27

出现条件：课程 17 完成。

完成要求：20 内战胜“索达恩博士”。

课程解说：20 秒内战胜只有不少三分之

一 HP 的“索达恩博士”，相对来说比较简单，一直猛攻就可以顺利过关了。
地图出现条件：课程 21 完成并回到“死武专”发生对话



课程22

出现条件：课程 21 完成。
完成要求：战胜“米霍尼”
课程解说：战胜“米霍尼”即可，同课程 09 一样，有了前面的经验这里也不是很难过了。

课程24

出现条件：课程 21 完成。
完成要求：战胜“奥克斯？弗特”。
课程解说：击败他即可，同课程 16 一样，有了前面的经验这里也不是很难过了。

课程28

出现条件：课程 25 完成。
完成要求：战胜自己的影子。
课程解说：自己的影子战斗一开始就拥有 3 段满灵魂共鸣率，攻击力也非常的高，注意他的必杀技即可。

课程43

出现条件：课程 41 完成。
完成要求：战胜“米霍尼”的影子。
课程解说：战胜“米霍尼”即可。
地图出现条件：课程 21 完成



课程25

出现条件：课程 21 完成。
完成要求：战胜“古洛那”。
课程解说 依然没有动画中描写的哪样强，有前面的经验以后就很好打了。

课程41

出现条件：课程 39 完成。
完成要求：战胜“古洛那”的影子。
课程解说：战胜“古洛那”即可。
地图出现条件：课程 25 完成，并回到“死武专”发生对话

课程29

出现条件：课程 25 完成。
完成要求：战胜“Excalibur 神剑”。
课程解说：战胜“Excalibur 神剑”即可，难度并不高，可轻松过关。

课程30

出现条件：课程 29 完成。
完成要求：连续战胜“玛嘉？亚尔班”、“Black ☆ Star ”和“Death the Kid”。
课程解说：依次战胜“玛嘉？亚尔班”、“Black ☆ Star ”和“Death the Kid” 3 个人，中途任意依次失败就要重新开始，在加上敌人的攻击欲望很高，所以难度较高。



课程51(不可重复挑战)

出现条件：课程 50 完成。
完成要求：连续打倒 10 次圣剑。
课程解说 连续战胜 10 次“ Excalibur 神剑”即可。
地图出现条件：课程 29 完成，并回到“死武专”发生对话。

课程34

出现条件：课程 29 完成。

完成要求：战胜“魔眼人”。
课程解说：没有动画中描写的那样难打，轻松过关。

课程37

出现条件：课程 34 完成。
完成要求：连续战胜“玛嘉 亚尔班”和“Death the Kid”。
课程解说：同课程 30 类似，少了一个“Black ☆ Star”，难度也降低不少。

课程42

出现条件：课程 41 完成。
完成要求：战胜“魔眼人”的影子。
课程解说：战胜“魔眼人”即可。9
地图出现条件：课程 34 完成，并回到“死武专”发生对话



课程39

出现条件：课程 34 完成。
完成要求：战胜“古洛那”。
课程解说战斗开始为三段灵魂共鸣状态，比较好打的对手。

课程40

出现条件：课程 39 完成。
完成要求：战胜“贝雅”的影子。
课程解说：战胜“贝雅”即可。
地图出现条件：课程 44 完成，并再次进入“死武专”发生对话



课程45

出现条件：课程 44 完成。
完成要求：规定时间结束时比“美杜莎”的生命值高。
课程解说：很简单的关卡，一开始只要打中她一次然后一直躲避即可。

课程46

出现条件：课程 45 完成。
完成要求：战胜“古洛那”。
课程解说：战胜“古洛那”即可。

课程47

出现条件：课程 46 完成。
完成要求：规定时间结束时比“魔眼人”生命值高。
课程解说：同课程 45 一样，一开始只要打中他一次然后一直躲避即可。

课程48

出现条件：课程 47 完成。
完成要求：战胜“美杜莎”。
课程解说：战胜“美杜莎”即可。

课程49

出现条件：课程 48 完成。
完成要求：消灭装有阿修罗的袋子。
课程解说：消灭装有阿修罗的袋子即可，可以无视自己的分身。

全隐藏要素收集方法

1、使用初始任意一个角色通关街机即可使用所有角色进行街机模式的游戏；
2、街机模式通关的人物可以用 2P 服装；
3、隐藏人物出现方法：
魔眼人 ：完成课程 34;
美杜莎 ：完成课程 49;
奥克斯？弗特 ：任意一人通关一次；
Excalibur 神剑 ：完成课程 51;
死神大人：使用‘ Excalibur 神剑’通关一次。

提示：
这个游戏中还有更多隐藏要素，也许需要二周目或者其他激活方法才能实现，都等待玩家朋友的进一步探索，现在就试试吧！

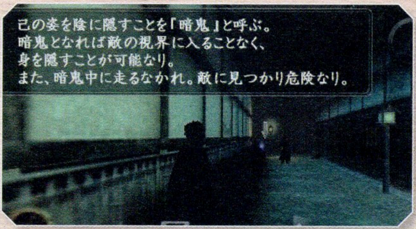
PSP版《天诛4》超详尽流程攻略

MISSION1

地区 1



进入游戏后看一段剧情就可以开始游戏了，上来先解决掉前方的一个敌人，进入门后，利用疾风，不断的靠近敌人，之后解决掉他。



之后躲在很色的阴影中，按下O贴墙前进到敌人身边就可以把他解决掉了。

地区 2



进入后发现门口有两个门卫，正门突破是不可能的了，所以利用阴影的效果，贴墙移动到另一边，举起地上的箱子，然后放到墙壁边，翻墙进入。

进入后可以先把刚刚那两个门卫给

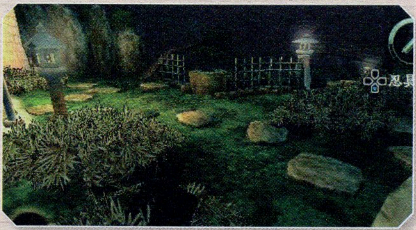


解决了，利用连续暗杀即可。之后在前方得到水壶，利用水壶的水熄灭火制造出阴影后就可以贴墙过去解决掉敌人了。



进入房间后爬上悬梁就可以在悬梁上移动了，然后来到那名首位附近就可以忍杀掉敌人了。

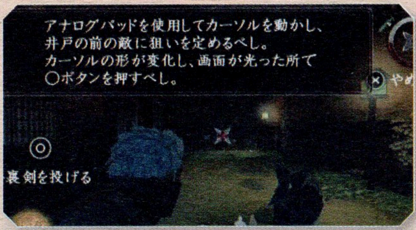
地区 3



利用疾风先解决掉前方的敌人，然后潜入水中，移动到另一头把敌人拉入水中,然后就可以随意的干掉别的几个人了，也可以不干掉直接离开。

地区 4

捡起前方的手里剑，如果敌人处于有



类似井、火堆、池塘这类地方的时候就可以发动忍具必杀了，用手里剑直接解决掉他吧，之后得到忍者刀，用忍者刀开门进入房间。



房间里先不要往前跑,来到房间内部，解决掉三个在一起的敌人，连续忍杀轻松解决，之后去另一头解决掉另一个敌人就行了。

地区5





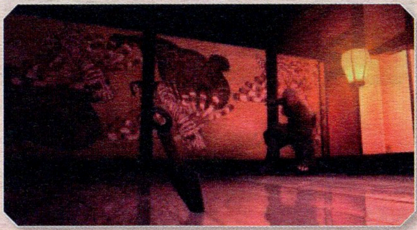
进入后，前方的敌人怕上去解决掉，之后出来，沿着草地走，即可忍杀掉他，然后进入左边的房间里面也有一个敌人背对着，轻松解决之。



灭掉蜡烛就可以进去了，也可以不灭但是容易被他发现，进入后干掉里面的两个敌人就可以进入最终区域了。

地区6

进入后发现前面有个敌人在睡觉……干掉他吧，之后进入大宅的门，路过厨房爬上悬梁。注意，别被那个送酒的女佣看见了，会减少评价值的。这附近还有两个敌人，全部解决掉后，干掉商人本关结束。



MISSION2

地区1



第二关了，难度相比第一关有所加强，

刚进入就有一个敌人，等他背转过去时解决掉他。别走太快，右边还有一个敌人，注意一下，可以用跑的直接上去解决掉。



捡起之前下面的水壶先浇灭最前方的火，然后贴墙看敌人有否过来，过来的时候直接解决掉，就可以进入下一区域了。

地区2





进入后发现正面突破是不可能的了，只有从右边走，先躲到草堆里面去。

等敌人过来后就可以解决掉他了，然后还是在右边，如果有远程忍具的话，就



可以干掉另一个敌人了。

干掉那个敌人后就可以从这个小洞里面爬过去了，不过不要太快探头，用心眼看一下那个来回移动的人的位置再出去，之后把那个敌人解决掉。就可以离开这个区域了。



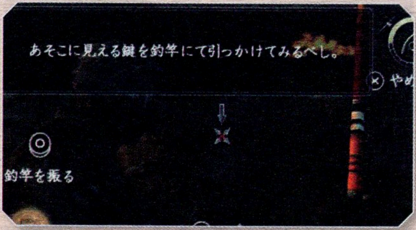
地区3



消灭掉入口处的敌人后就可以进入庭院了，房间里有一个敌人，搞定他很轻松，之后出来从另一处走。

三个敌人全部用台阶下的方法解决掉，但是要出门的时候别忘记门口那里还有两个敌人，不要卤莽的冲出去就行了。全部干掉就可以离开这里了。

地区4



在前方得到鱼竿，然后就可以吊起前面的要是了，按下O把钥匙拉回来，之后



去开门。

开好门后敌人之后被忍杀的命运了，全部干掉，然后游泳到对面解决掉敌人，另一个用远程直接干掉也可以，过去忍杀也可以，总之随意。

地区5



进入寺庙，几个小喽喽是很好解决的，在角落里得到钥匙就可以离开了。关键是在解决那个面具兵，当然你可以选择不解决，利用鱼竿在他快靠近火堆的时候直接把他干掉。不然连靠近他都很难了。

地区6

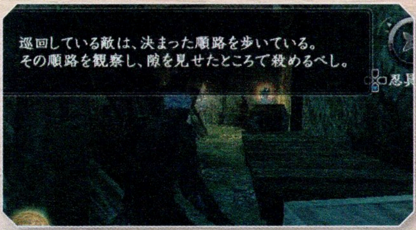


如果只求快速解决的话，直接把箱子推过去然后爬上解决掉上面的敌人，然后从二楼跳下去解决掉 BOSS 就可以了，不过失败的话没地方躲。如果想把敌人全部解决掉的话就要跑来跑去的好几次了。

MISSION3



地区1





地区1隐藏的地方非常的多，可以爬台阶下，也可以躲阴暗处，所以主要利用心眼，然后小心前进后相信敌人都可以轻易的解决。

地区2



地区2主要看翻越栏杆的速度……用

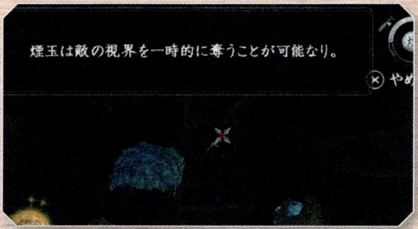
跑跳飞过去连续忍杀掉敌人，转角处有两个敌人在，不要轻举妄动，慢慢来，至于出口处的房间内还有两个敌人，可以无视他们前进。

地区3



上来进入后又有一个敌人在睡觉，送他去吧……然后捡起地上的小石头，直接秒杀了对面的敌人。然后从上面爬过去。之后的水池也是利用同样的方法，用小石头秒杀后，游过去就行了。最后灭掉火，然后躲起来干掉最后一个守卫即可离开这里了。

地区4



此区门口的守卫纯装饰，爬台阶就可以干掉了，然后进入房间得到烟雾弹，到二楼扔出烟雾弹，华丽的三忍杀就行了，之后下楼去解决掉另外几个敌人离开此区。

地区5

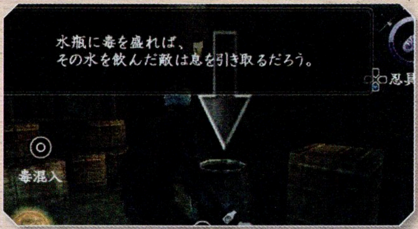
进入后先别马上移动，楼上的狙击手在把关呢，先用远程武器把他干掉，然后无限疾风搞定另外两个敌人，进入山洞。

山洞里一共有三个敌人，不过由于他们是移动的位置很难把握，要灵活运用





心眼，看他们的位置，找到他们干掉，到达最终区域。

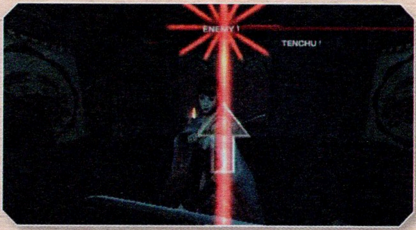


这个BOSS是不需要打的，在入口处得到毒药，然后跑道酒坛边放下毒药就可以了，然后等女佣再次送酒过去的时候就直接把BOSS搞定了，不然里面有3个敌人砍起来相当的累。

BOSS虽然已挂，但是出现一个“大”姐，当然她不是善男信女，二话不说就打起来了。

和Wii版相比简单了很多，连续动作





很少了，连 start 流都不需要就可以解决掉了。干掉她后次关结束。

MISSION4

力丸成了叛徒，他自己也一头雾水。



地区1



很简单的一个平面地形，值得注意的是树上的那个忍者，用手里剑伺候他就可以秒杀了，然后干掉别的敌人，得到铁爪，就可以爬墙翻过了。



地区243 44





进入此区，先干掉上面的狙击手，不然相当的麻烦。之后疾风滚入草地，连续搞定另外另个敌人进入房间搜刮一些道具就可以闪了。

来到此区的那辆推车的左边可以爬过去，之后从草地走，连续忍杀伺候那两个敌人。

地区3

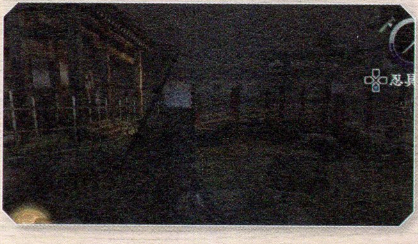


都是些走来走去的敌人，抓住其移动的规律直接上去忍杀,最好先把火给灭了，这样有地方可以躲一下。

一有游泳的地方必能杀敌，这个定律还是不变了,过去搞定水池变的敌人，然后飞入房间搞定里面的就可以离开此区了。

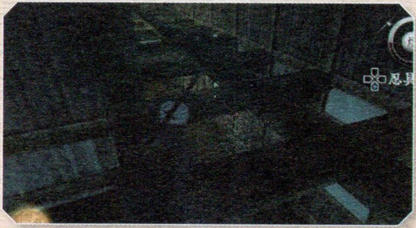
地区4



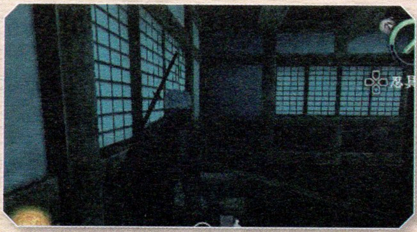


这个区域其实并不复杂，先解决掉平台下面的所有敌人，然后从平台的另一头爬上去就可以连续忍杀掉平台上面的所有敌人了,平台下面的敌人比较多,要注意。

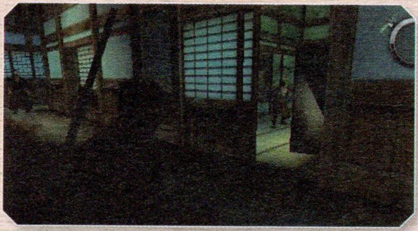
地区549



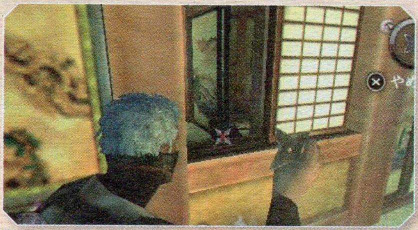
进入后往右边走，进入杀敌敌人，捡起那边的一个木箱，然后就可以扛着木箱走了。



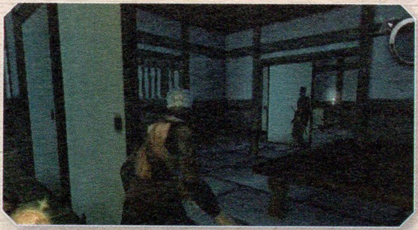
把木箱扛到另一边的台阶上，放下，之后爬上悬梁，直接搞定前面的敌人。最后一个守卫乘其不备直接飞过去忍杀掉。



地区6

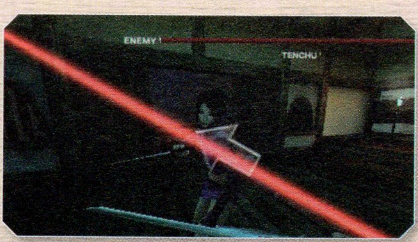


敌人很多，但是可以从正面吹灭蜡烛通过,进入房间的话可以多忍杀几个敌人。



这里还有一个躲起来的忍者，慢慢伺候他吧。

地区7



上悬梁搞定下面的守卫，然后进入房间，里面有三个人要小心对付，如果不行

的话就用道具吧最后通过转角处上楼梯，此关通过。

最后守护的是彩女，斜角的攻击相当的频繁，要注意防范一下，总体来说频率不是很高，难度还是比较一般的。

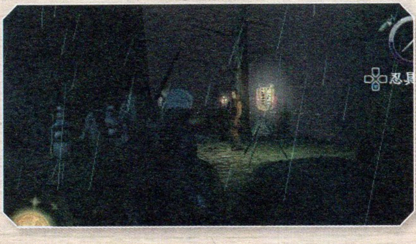
MISSION5

地区1



进入后往下面走，爬树翻过去，然后解决掉上面的敌人，之后就可以在上面乱来了……

地区2



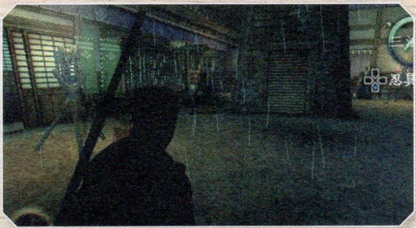
第二区一样，从下面过，然后爬上去偷袭几个敌人，之后一路狂奔，在草堆里可以躲一下，等前面的敌人转身后就可以飞过去忍杀了。



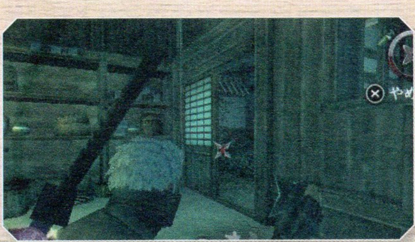
地区3

躲在马车下面就是最安全的方法了，在关卡门口下来，忍杀掉两个检查马车的敌人就可以大摇大摆的走出门了。

地区4

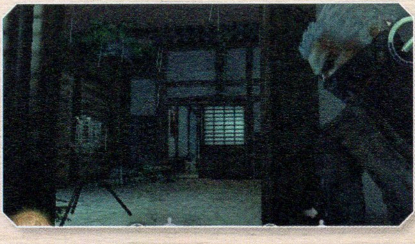


首先要做的就是先熄灭前边的火堆，不然上面的狙击手很麻烦，然后忍杀掉那个来回走来走去的忍者，建议在左侧的而门口附近搞定他。然后进入房间。



进入房间后如图，这里有个偷鸡摸狗的家伙躲在那里，用手里剑干掉他。顺便在找到此房间的一把钥匙就可以开外面的门了，不过要注意的是门口还有一个敌人，出门的时候注意用心眼看一下。

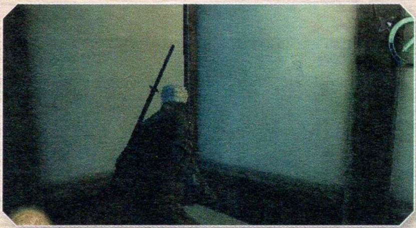
地区5



这个区域主要就是绕一个圈子，从进来的前面那扇门进入，然后走到另一侧的

房子里。

在尽头的房子里得到一把钥匙，这把要是是用来开右侧的门用的，开启门直接出去。就能离开这里了。



地区6



上方的狙击手是一定要干掉的，不然很麻烦，下面的面具武士可以无视，然后通过那间小房间来到上面的教师，之后从另一扇门出去。

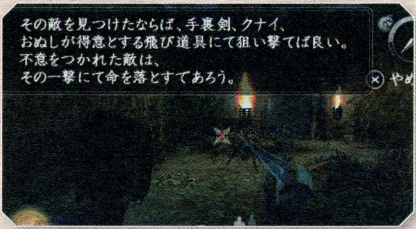


看到马车了，那就是我们的希望，快速跑到马车后面躲进去就可以溜走了，注意不要跳，不然就被面具武士给砍了……

MISSION6

地区1

终于到彩女的关卡了，彩女的关卡和力丸的基本一样，只是在兵种分配上有一些不同，进入后得到苦无，搞定几个躲藏起来的忍者就可以了用心眼寻找一下即可。



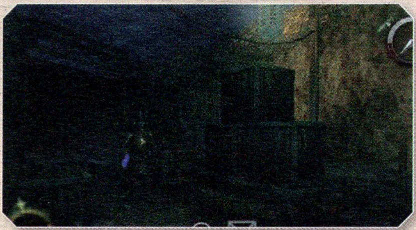
地区2



忍者猫，利用它可以看前方的地形和捡道具，用忍者猫走一次就知道敌人的位置了，之后用苦无全部搞定。

最后此区还配置了一名面具武士，不过比较笨，直接跳到缸里面去，然后忍杀掉他就可以了。算是比较好对付的一个了。

地区3



飞过去解决眼前的敌人，然后左边的那个也可以顺便解决掉。

在火堆旁边得到水壶，把火灭掉靠墙之后灭掉对面的那个狙击手。之后的那个也用同样的方法解决掉。之后可以进入那个力丸时不能进的房间，里面有一个





烟雾弹，不拿的话就继续走吧。

地区4





先走到尽头，得到忍者猫，然后利用忍者猫，得到在房间里面的炸弹，利用炸弹把看门的忍者搞定，你也可以把他吸引出来然后再暗杀，不过增加一次发现次数和浪费时间解决掉他后用苦无瞄准炸弹，干掉面具武士过关。

MISSION7

地区1

这个版图的敌人配置就有些吓人了，先用疾风干掉那个面具武士，之后把那个走来走去的忍者也一起修理了，得到右边的忍者猫，先去搜刮掉此版图的道具，之后爬上房顶。





在房顶上的我们就是无敌的了，面具武士当然也不再话下，直接跳杀搞定。全部的都可以用这个方法，注意不要被直线的面具武士看到了，他们的视线很广。

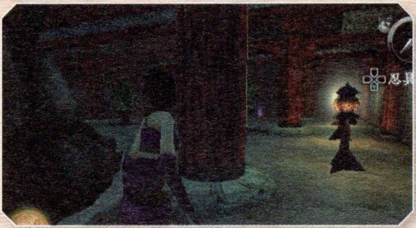


最后爬上房顶解决掉门口的狙击手就可以离开这里了，这里真是很吓人。

地区2

这个区域也相当棘手，先找个机会跑到中间的阴影处，注意别被上面的两个狙击手给枪毙了。然后滚到版图的另一边。就安全了，之后想怎么杀就怎么杀。

地区3



如果只追求通关的话，这里只要解决掉这角落里的敌人就可以闪人了，全部解决掉的话还需要带上一个烟雾弹。



地区4



水塘的水没有了，但是敌人还是比较好搞定的。如果只追求通关的话直接跑过去解决掉前面的敌人和下面的敌人就可以从下面的井里出去了。要全灭敌人的话，里面还有面具武士，比较消耗时间。

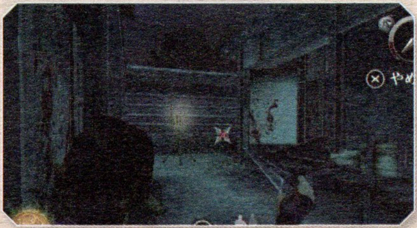
地区5

爬上井后，先不要急忙的往上面爬，等敌人通过这里把他拉下来干掉。78

里欧那个草丛的掩护解决掉那个巡逻的面具武士，然后干掉另一侧躲起来的忍者，如果要把剩余的那个铠甲武士也干



掉的话，就要爬那个地道了。



地区6

和力丸时候的地形有一些不同，不过目的地就是中间的房子，冲进去，进的干掉上面的狙击手。这次庭院里只有



一个巡逻兵，在台阶下面干掉就行了。

进入房间发现里面有商人和巡逻兵两人，爬上悬梁在两人的中间跳下，之后发动连续忍杀就可以搞定了，不过几率还是比较低的，如果选择安全的话，可以直接干掉商人。



MISSION8

地区1



干掉背箱子的敌人，然后利用木箱翻墙。

进入房间找个好时间,躲在这个位置，然后等第一个面具武士过来，先干掉，然后再把房间里的守卫干掉得到钥匙，如果想先离开的话现在就可以离开了，还有个面具武士也躲在门口等其过来搞定他。

地区2



先搞定房间里的那个武士，之后从房间里出来把路上的蜡烛灭掉，干掉那个巡逻的。

通过后注意，那个女佣，等她回房间后我们再行动，不然会被她发现。解决掉前面的两个敌人后就可以离开这里了。



地区3

利用箱子，先爬到墙壁外面去，之后利用疾风在尽头拿到无敌的鱼竿，就可以利用鱼竿来搞定那几个面具武士了。进入房间后，消灭那个走来走去的喽喽，还有上面蹲点的忍者。

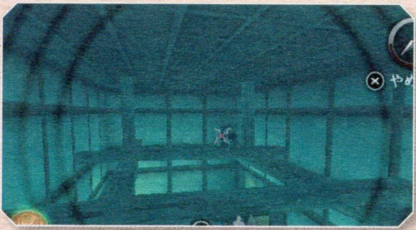
地区4



先用疾风灭掉前面的面具武士，然后开始爬左边的缝隙，过去干掉那个傻乎乎的忍者，别急着走，因为里面还有一个绕圈的忍者，干掉他后可以得到两个烟雾弹，原路回去，用烟雾弹干掉之前那两个面具武士,之后在桥上又得到一个烟雾弹，在解决最后看门的面具武士。就可以离开这里了。

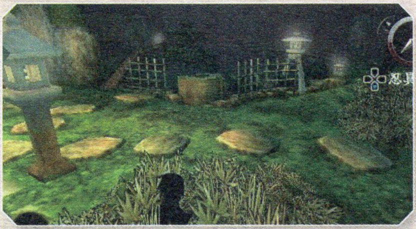


地区5 86



在门口可以得到无敌道具忍者布，先干掉门口的面具武士，之后进入房间，躲在两个橱的中间等面具武士过来时就干掉他，之后上悬梁，至于要干啥我想也不用多说了……就是干掉另一个。

地区6



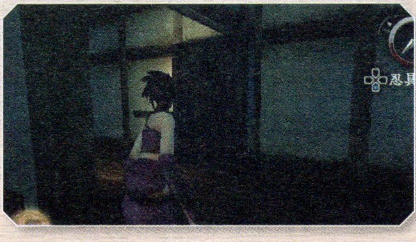
地形和力丸时的一样，不过那个下面可以进入了，进入后里面有两个敌人，小心干掉，在里面得到毒，注意那个毒千万不要乱用。

利用毒，开启尽头房间的那个锁，在里面得到钥匙，就可以回去开门了。



这里配置也和之前的一样，两个挺傻的敌人，轻松的解决掉后离开。

地区7



干掉那个背箱子的敌人，就可以利

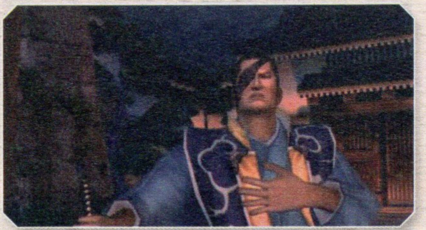


用这个箱子，爬进院子里了，跳杀里面的面具武士，然后在里面得到钥匙。



进入房间里，把上悬梁一个一个把敌人全部干掉，之后在厨房里面得到两个炸弹，炸弹就是炸门口的那个面具武士的。靠墙壁，给他一下，开门结束此关。

MISSION9





上来就是一场BOSS战斗，难度比较大，注意解决好自己刀的耐久度。不行的话就start流吧。

先灭掉对面那个傻站着的敌人，然后开始荡秋千，飞过去，把面具无视拖来下忍杀掉，感觉很舒畅。之后得到烟雾弹，直接扔给另一个面具吃，飞速解决掉离开这里。

地区2



进入地图左下方的区域前，先将外面的敌人全部清理掉，利用加速跑的暗杀吧，这样可以强制性的干掉一些发现你的敌人，之后就可以进入里面了，那个面具武士有些难对付，直接开跑好了。

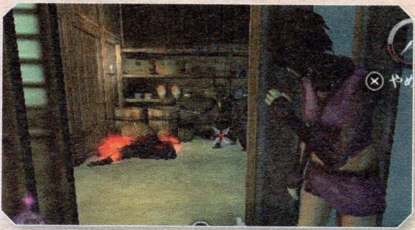
地区3





这次没有马车的掩护就有些难对付了，先把躲起来的几个忍者全搞定，然后跑到桥上，把上面的狙击手也干掉，疾风到草堆里去，慢慢伺候那个面具武士。

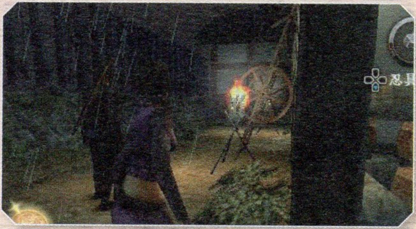
地区4





进入后跑到房间里，瞄准那个炸弹，等面具武士过来时用苦无引爆，别急着出去，这时候运气好的话，会有两个敌人也碰到火，场面相当的囧，剩余的敌人逐个击破即可。

地区5

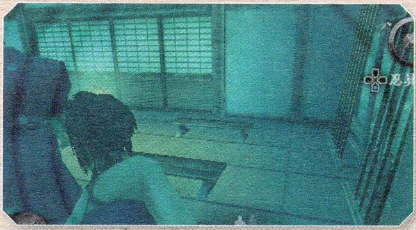




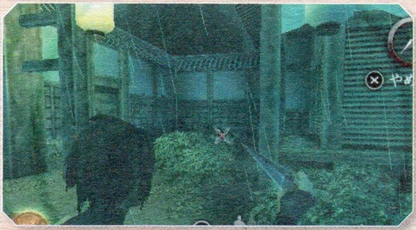
这里先要找到钥匙，要是在右下角的房间里，先躲起来干掉里面的面具武士，不知道为什么那个非常好对付，直接跑过去忍杀也可以。得到钥匙后开门，绕个圈

子到后面直接离开就行了。

地区6

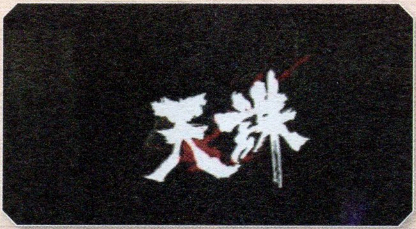


首先要灭掉的就是上面的那个忍者，苦无伺候，之后跑到房间里面去。



房间里有个敌人，不过是背对着的，直接搞定他。在里面得到钥匙。

出门的时候也不要大意，门口还有一个鬼鬼祟祟的家伙躲着，给他一个苦无吧。





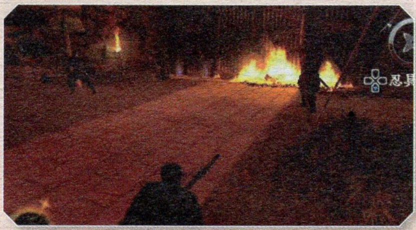
我们的“大”姐有登场了，力丸也同样登场了，控制力丸干掉她就行了，不行就用 start 流搞定他。



“大”姐光荣的倒了下来，死前叫了下老爸老妈，看来有不可告人的事情。

MISSION10

地区1



由于是最后一关了，难度肯定有点大。那个来回走动的忍者很麻烦，先把他搞定，之后疾风到草堆，推到面具武士，在解决最后一个敌人，捡起在加冕武士身边的钥匙后开门离开。

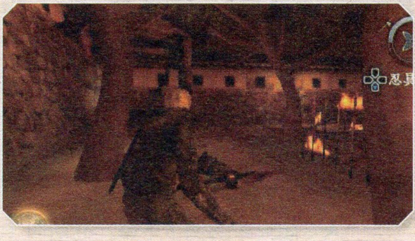
地区2



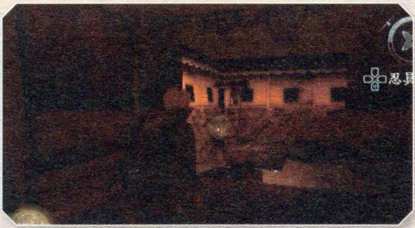
眼前的那个面具武士可以利用疾风搞定，不过注意附近有忍者躲在房间和柱子后面要小心，在另一边的面具武士利

用跑杀直接掐死。然后继续爬草地，了结掉看门的面具武士。

地区3



玩手里剑的场所，所有敌人都用手里剑搞定吧，不过这次不能从桥这里通过了，来到另一处的破口处。



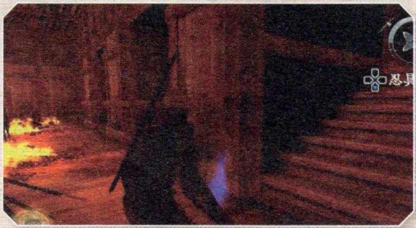


下面有一个忍者，要注意一下。之后进入房间解决掉里面的那个忍者，闪人离开这里。

地区4 10-05



手里剑暗杀术再现，之后往前面走，别被上面的武士看见了，角落里还有一个忍者，干掉他，进入房间里找到铁抓顺便把那个发呆的敌人也做掉，来到此区域门口，往左边爬墙上去，还有一个躲在草堆的忍者别忘记用手里剑灭了他。



地区5

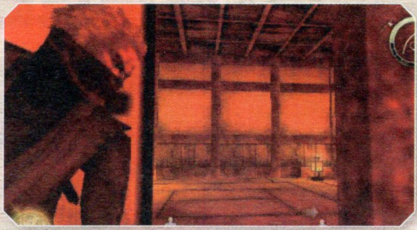
首先来到地图的右侧得到一个木箱，然后把木箱搬过来，爬上悬梁后暗杀掉3个敌人就可以顺利的通过这个简单的地区了。

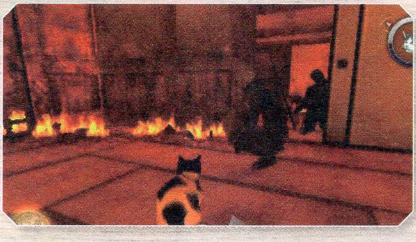


地区6



房间里的面具武士很好对付，跑跳就可以搞定，之后杀掉门口巡逻的忍者和天花板上面的忍者，跳过几个凹陷的地方就可以离开了，不过房间里面还有一个很重要的道具，那就是忍者猫，如果想轻





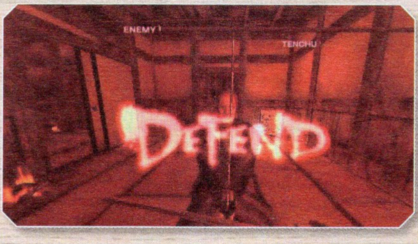


松的过关，那就一定要带上它。

地区7

先上悬梁，干掉在下面和上面的两个忍者，然后下去利用鱼竿，把面具武士拉



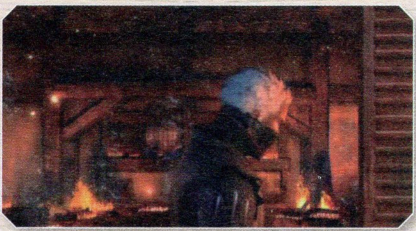


入火中，之后伺机搞定那个走来走去的忍





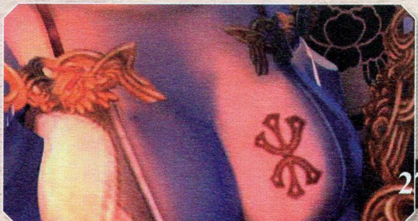
者，好了，BOSS 就在里面，如果有带忍者猫的话，从小洞里面钻过去得到炸弹和烟雾弹，轻松搞定这个家伙，如果没带的话就只能和他打咯。



就在干掉那个老家伙后，原来他是鬼阴变的，我想玩过天诛系列的应该都知道他……最终 BOSS 了好几次的家伙了。

动作不算很快，但是相当花哨，力量很大，失败三次，刀必断，如果太累的话直接 START 流搞定他。

我根本不是天诛，我只是单纯的在杀人而已。力丸留下了这句话，彩女貌似有些不对劲，看来天诛5要来彩女的逆袭了。



《世界传说2光明神话》流程攻略

中文名：世界传说：光明神话 2		ISO容量：1072MB
原名：Tales of the World : Radiant Mythology 2		
评分 9.7	厂商：BANDAI NAMCO	游戏类型：角色扮演类
	发行日期：2009.1.29	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄阶段
	官方网站：http://b.bngi-channel.jp/psp_macross/	



游戏简介：

日本 NBGI 发行，Alfa System 开发制作，预定 2009 年 1 月底推出。由 PSP 掌机独占的角色扮演大作：《世界传说：光明神话 2》（Tales of the World : Radiant Mythology 2），目前游戏的官方网站已正式开通，并且放出了多段宣传视频和海量画面，供各位玩家参考。本作是 2006 年 12 月 21 日在 PSP 掌机上发售的《世界传说：光明神话》的正统续篇的最新之作。

一、收录多达 50 名参战角色齐聚一堂：

由 PSP 掌机独占的《世界传说：光明神话 2》（Tales of the World : Radiant Mythology 2）是一款汇集了传说系列诸多角色于一堂的 RPG 游戏。新作将会追加收录多达 31 名系列作登场角色，包括前作登场的 19 名角色在内，收录角色合共近 50 名！这些参战角色包括：来自《宿命传说》（Tales of Destiny）的麦缇和莉莉丝、来自《宿命传说 2》（Tales of Destiny 2）的莉亚拉、来自《仙乐传说》（Tales of Symphonia）的柯莉特和泽洛斯、来自《永恒传说》（Tales of Eternia）的基尔和法拉、来自《幻想传说》（Tales of Phantasia）的敏特和铃、来自《无暇传说》（Tales of Innocence）的路卡和伊莉亚、来自《重生传说》（Tales of Rebirth）的克莱儿和玛欧、来自《风雨传说》（Tales of the Tempest）的露比亚、来自《薄暮传说》（Tales of Vesperia）的艾丝缇尔以及来自《深渊传说》（Tales of the Abyss）的阿修和阿妮斯等等。

二、新增加的职业、精灵碎片等要素：

PSP 版《世界传说：光明神话 2》的游戏系统将会收录：新的二刀流职业、新的发型、眼睛、嘴巴等各种崭新的角色创造要素，利用丰富的自定义素材，玩家们依然可以制作属于自己的角色，与历代"传说"的主人公们一起踏上神奇的冒险之旅。另外还全新增加一个收集道具"精灵碎片"的模式，玩家在冒险的途中会收集到这种精灵碎片的小饰品，之后可以挑战"绿宝箱拼图"这个小游戏，当完成拼图游戏之后就可以自由选择战斗时的背景音乐了。收集的拼图越多可以选择的音乐也就越多。

三、全新的三套特技组合方案：

"《传说》系列"中配合按键发动特技应该是大家再熟悉不过的系统了，但是这次为了让玩家在战斗中能更连贯地发动攻击，本作中同一名角色最多能够设定三套特技组合。这样在敌人特性不断变化的迷宫，玩家再也不用频繁地打开菜单来调整自己的特技组合了，是不是非常方便呢？其实这样等于说玩家最多能给一名角色装备 12 个特技，在战斗中通过简单的"△"、"○"、"×"、"□"按键就可以更改目前使用的特技组合。

四、极限模式系统：

PSP 掌机独占《世界传说：光明神话 2》将会承袭 NDS《无暇传说》（Tales of Innocence）的连携攻击系统，发动之后可以随意切换角色来对敌人进行连续攻击。另外在该状态下敌人会处于无法防御的状态，同时玩家的攻击力以及魔法的咏唱速度都会大幅度提升，只要在限定的时间内任意切换角色来发动组合攻击就能给予敌人极大的伤害。此外，玩家还配合选择一个全新的上级职业——大剑士职业。大剑士与普通的剑士不同之处就在于这个职业舍弃了防御用的盾牌，而改为通过超高的"大剑系"武器压制敌人，可以说战斗起来非常爽快。

五、更自由的连击系统：

在以往的"《传说》系列"作品中，同一系的特技通常都是无法连续使用来累计连击数的（例如：魔神剑、魔神剑双牙和魔神连牙斩等），而在新作中，这个设定已经不复存在，玩家可以在战斗中将所有的特技随意地组合起来，在提升战斗爽快感的同时也让玩家在追求高连击数上有了更多的研究空间。

六、无限压制系统引入：

"无限压制系统"的初次登场是在 NDS 上的《无暇传说》（Tales of Innocence），通过在战斗中角色的不段互换实现连续攻击。同时在《深渊传说》

(Tales of the Abyss)以及《薄暮传说》(Tales of Vesperia)的OverLimit(俗称爆气系统)也将出现，当满足一定战斗条件后即可发动，在爆气状态中角色的攻击力上升，技术的咏唱时间将会缩短，在爆气状态下就可以发动无限压制攻击敌人。

七、更加细致的AI设定：

在《世界传说：光明神话 2》中，由于战斗中玩家只能操纵一中角色，所以其余的都要交给AI来控制，但如果还是仅仅只有原来的几种“行动方案”来命令他们的话，实际战斗中的效果可能还是不能让玩家满意。新作中采用了《无暇传说》(Tales of Innocence)中更细致的“行动方案”设定，玩家不但可以确定同伴战斗的行动准则，连优先使用的道具和特技都能自动设定，另外“行动方案”在游戏中可以使用GP值从特定的商店中购买。

八、华丽的奥义终结特写镜头：

《世界传说：光明神话 2》作为系统作品中最具杀伤力的终极特技，在新作中发动“秘奥义”还有制作小组特别重新绘制的大量特写画面，这些特写镜头都由Production I.G公司参与影片的制作。看着那一张张熟悉的面孔，各位玩家是不是已经迫不及待地想尝试本作了呢？本次制作组还请到《无暇传说》(Tales of Innocence)的中村和宏、《深渊传奇》(Tales of the Abyss)的樱庭统与《神话传说》(Tales of Legendia)的椎名豪等作曲家担任游戏配乐制作，主题曲则是请到摇滚乐团BACK-ON演唱，曲名尚待后续公布。

PSP掌机独占的角色扮演大作：《世界传说：光明神话 2》(Tales of the World : Radiant Mythology 2)目前预定2009年1月29日正式发售，游戏售价为5,200日元(含税价)。同时NBGI还确认了等到本作正式发售后，将开放一个支持游戏联动的免费官方网站。在这里将会提供给玩家自定义角色资料的上传和下载服务，让各位传说迷们可以在官方提供的站点上进行交流、分享各自制作的个性化游戏角色。至于具体的访问方法和开放时间等信息也将会在游戏发售后正式公布。对于喜欢《传说w》系列游戏的新老玩家们千万不可错过这款大作。

任务部分只阐述紧急故事任务，普通任务略说

讨伐：

一般为8只(少数有6只)一局，在任务介绍中跑到对应的地点，找到目标(靠近会有提示)也可以靠图鉴来查明，当然一般这个时候，目标出现的数量有时比较少，需要耐心找

修行：

修行中，主角必须带领强制使用的角色上阵，到任务中讨伐某动物，一般15只或20只一杀，建议少做该类任务，因为不怎么影响剧情，可以到后期主角一人很强了再来全部清光(考虑到不练的人物实在太弱)

狩猎：

类似讨伐，从目标动物中得到素材并上交，靠近目标动物会提示，然后批量消灭，得到素材交掉，可以考虑用盗贼来参与任务

采集：

在指定地点采集需要的东西(任务介绍中会提到目标地点)带好锄头榔头就可以过去了，建议平时完成其他任务时就顺便这里采采那里挖挖，这样这些采集任务就不用刻意去了

生产：

比较郁闷，需要的素材有时不一定知道在哪，以后我会做份东西让大家知道哪里采什么，然后再生产即可

探索：

一般需要找到什么关键地点，STORY任务中大多都是此类任务，尽量找路远的地方走，不断深入

救出：

到某地图深处救出某小孩啊等

回收调查：

到某些特殊地点即可

特殊调查：(一般为5星任务)

到一些地区用道具查看一些变种的怪的数据(从未在该地区出现过的怪)

好了，一般任务就是这样，我想大家应该米问题

本STORY任务只需要主角+女主角的配合即可，因为很多人物大家不一定练，而STORY中会强制参加，所以本流程中只练初期选择的四人(偶选的是永恒传说中的法拉和某魔法师)其余强制加入的人物一律不练，不给装备，不复活，不加血

1层往由走，到第二层前进到一个小山洞中，发现黄发同志和一个倒下的同志(不要想到BL...)黄发同志以为是追兵，说了句废话就开打了(难道素因为BL事被人看到了..)

BOSS：Yellow Man(无责任英文翻译)



这是一个组队任务，玩家组好队就可以过去了

当然，本人第一次接了任务，由于不熟练，居然直接一人跑去了，结果和此黄发同志1V1

就乱入说下 一开始12极左右怎么1个人干掉他(以后单条1V1任务可以参考，毕竟隐藏装备是得靠以后某任务单打拿的)

15 个药瓶是必须的，然后让对方先攻击，一直防着，等连击完了后用 三个圆 + 虎牙破斩等技能反击，远距离时用魔神剑消耗

在低于 200HP 时就可以补 HP 了，尽量不要被命中，会浪费一药瓶，一般防御两套连击就要喝血瓶了

由于一个人攻击黄发同志，所以黄发同志还是 HP 挺高的，偶也打了好长时间才耗死



远距离用魔神消耗 ,HP 低于 200 喝药



冲过来防御反击

(2) 四人组队时那 这个黄发 BOSS 实在太弱，基本被搞在墙角就起不来了 ...



四个人就是 ...

2. 特殊 BOSS



BOSS：ten hundred-year-old turtle（无责任英文翻译）

在一开始就能去的水森林的通往 2 层的路上会遇到一个大乌龟

在初期，如果等级很低，这个 BOSS 还是挺有攻击力的，不过由于动作太慢，只要两个魔法牵制，两个战士上前防御并侯时攻击，很快就消灭了。记得调查该怪

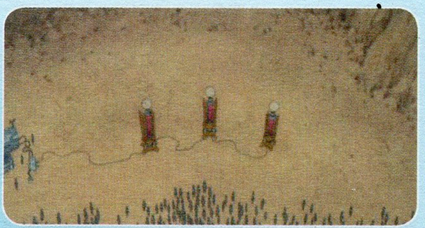


矿山调查

这里强调一下，由于 STORY 中一般强制两人进队伍，所以尽量培养好男女主角，这样就不怕由于强制加入的两人太弱而要去练级了

调查任务在中途尽量不要战斗，用你的速度躲吧

具体走法：一路冲，冲到底部前一点左拐进入二层，然后选左边道路走到底，发生剧情，回贼船即可



4. ラルヴァの生成方法を探れ

进入洞一层往左走，进入三层后前进至一小洞。发现几个猥琐人员在干猥琐实验，由于自身不敢和我们对抗，召唤了四只魔犬



BOSS：Very black dog * 4（无责任英文翻译）

这里注意下，四只魔犬要逐个击破，每只魔犬在初期时代能力很高，5000 多 HP 加围攻很猛

所以最好练下参战的四人(因为初期男女主角

实力不是很高）

5. ラルヴァ生成試験の現場助手

同矿山调查走法，不过走到 2 层后往右走，然后再往右转进入一个洞窟，发现了一个恶心的 BOSS





BOSS：Big mouth（无责任英文翻译）

这个 BOSS 靠喝药流可以低等级磨死，注意他的火魔法，可以设置阻断咏唱优先

也可以装备靠 GP 换来的防御火属性装饰物



大家都很欢乐

6. ハロルドを探し出せ

火山走法：一路走，走到二层后选择往左走，最后看到某女，说完话后就可以回去了，这里的怪又是一个新等级



7. 世界樹の根を守れ

森林中一开始往右走，原来封锁的路开启了，往前走来到三层，然后左走，最后进入世界树之根，看到了某猥琐博士和他的助手，惊吓之下助手开启了爆炸开关，使得某 BOSS 重见光明



SS 刚出来就碰到主角等人（真是 UNLUCKY...）寒暄两句照样开打



BOSS：Big hand（无责任英文翻译）

30000 多 HP，招式很多，火爪，火雨，诅咒之刃等，这时由于等级也高了，靠男女主角的配合喝药就可以磨死他了，两个强制加入的战友就让他们永远倒在地上吧 ...

不要贪刀，以防御优先，然后反击，在 BOSS 硬直时再放大硬直招强攻





男女主角配合重要！一个负责补血防御反击一个负责强攻击

8. ガレット村の精灵を求めて

避免路上战斗，冰地还是很好走的，一路往前走就可以了，走到底发现被黑化的冰女，总之还是开打了



BOSS：Black Ice Woman（无责任英文翻译）

招式很多，连击也很丰富，中一下 N 多血，像瞬步 + 飞燕连脚 + 狮子战吼 + 冰术　一般要防御就要防御到底，不要中途松开方块

由于速度快 + 连招狠 + 有瞬步 +35000HP，难度还是挺大的，男女主角的配合很重要，也可以考虑复活一个强制加入的战友当靶子

一定要等打出硬直了再放大硬直狠招，否则 BOSS 的连击很疼

不过，不过，靠喝药流是可以很轻松地磨死的！





不得不跪倒在男女主角惊天动地的正太 LOLI 的感情前 ...

9. 失踪した民間人を捜索せよ

这个不是 STORY 任务，不过很值得去。

一个小孩走失在樱花飘洒，鬼魂众多的狱门洞里，狱门洞那优美的风景，动听的背景音乐都深深得打动着人们！！！看那走动的僵尸，像洞里的卫士，看那凶狠的鬼狼，就像洞里的保安，看那慢吞吞的鬼树兵，就像老人在院子里散步！！

多么美妙的场景啊～难怪小孩子会迷失在里面



不断往前走，顺便采集些圣水，灾祸水和调和水，到底后发现小孩已经被黑化了，突然间他爆发了，然后变成了怪兽！（非常有气势，吃啥药效果这么好！？）





BOSS：Very Black Cow（无责任英文翻译）

没有什么特色的 BOSS，光凭体积和高攻，当然会拜倒在喝药流的同志前面

BOSS 以普通攻击为主，甩尾头突等，慢慢磨死他吧 ...



踩死你 !!

10. ニアタ . モナドこ潜入せよ

海里居然冒出了要塞！！超海底要塞

进入探索后，里面有两种杂兵需要说下，一种是幽灵还有一种是石头兵

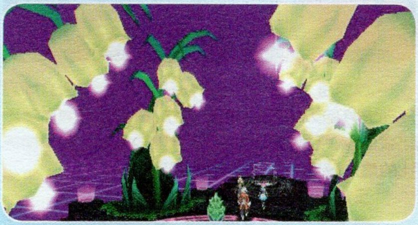
石头兵要注意下，登记图鉴一般会发现登记

上去的是石头椅子而主体登记不上



这里需要用狠招将主体从椅子上打下来再登记！

不断走传送门（太饶了...说不清楚了）走到最后一个王座，听完系统的谆谆教诲后就可以回贼船完成任务了



11. 海底遗跡の月光

醒目！！！

这是偶觉得一个非常好玩的地方，不过千万别迷路了，同志们！！

有些同志发现明明走到了最底，却没有任何完成任务的迹象，怎么回事？其实是这样的..当初偶也是走错了路，经过考古调查

海底遗迹分两个地方：月光海底世界和深海海底世界两个区域

每个世界分7层，到最后一层会有众多宝箱和一个绿宝箱，然后会有专业传送门送你回一楼（真是体贴啊，这还是遗迹么？）

我们要走的是月光海底世界，当你发现你每走一层出现的楼层提示都是月光XXXX，那你就走对了，如果是深海XXX，那就走错了

其实在一楼就要分清楚，一开始往左走就是月光海底世界，往右走到底就是深海海底世界（各位可以带孩子们免费来海底世界游玩，有鲨鱼，大螃蟹，老乌龟，水蝙蝠等多种奇特生物免费参观，



不过若进去了出不拉，遗迹该不负责，还有不要去月光海底世界的最后一层啊..）

走错啦！



壮观的宝箱等你抢劫





走到月光海底世界的最后一层，真是壮观漂亮的地方，个人感觉是本作最有气派的地方了

当然，不要急着坐传送门回一楼，发现那个坐在那的BOSS了吗，过去打了个招呼双方就开打了



BOSS：Huge super fish *1huge small fish*2（无责任英文翻译）

这个BOSS本身HP挺高，还带了2个10000多血的小章鱼来玩，请主要攻击BOSS，如果双剑学会了凤凰天驱，那可以用这招或其他火属性攻击，BOSS有一招咏唱的瀑布水魔法威力强大，推荐打此BOSS时 男女主角佩带效果为防御水属性装饰品，

那这招就米什么威胁了

两个强制加入的战友一样不用练，靠男女主角的喝药流加多年 LOLI 的援护经验，推倒这个 BOSS 太快了



（刚学的秘奥义正好克这个 BOSS，一连送 BOSS 和两个小章鱼上天了）

12. ルチルブライトの設置

地下遗迹的迷宫，本迷宫十分好走，走到二层后走那条长路就可以到世界树底部了，又发生了 MS 鬼魂剧情 ... 不过这里注意下，某人提到了传说的武器，之后找他接 NPC 任务打败相应的强敌后可以得到对应的黄色装备！

13. トライライト．モスを採取せよ

水森林的第三层开放了，路比较长，不过记得在第三层最左下的那个出口那把一个开关按下，这样水森林一层的桥就连上了，免去了走长路的麻烦！！



14. エコー．フラワーの種を採取せよ

新地图沙漠，强制加入的角色没练过很弱。。而中途的敌人等级很高，路也很窄基本很难躲，所以考虑带 50% 加快逃走速度的戒指吧！

走到最后在风沙地带阻止前进地方的右边，有一朵沙漠小花！ 走过去发生剧情即可完成任务

15. シード．ベツドの設置

又是一个好风景的地方，乃隐居好去处，可惜



那些狂猪兄家族好象不怎么友好 ...

一路走，走到第三层过道，记录后看到一个黑身白发老男人，感觉像精神院里逃出来的 .. 拿了把斧头就要砍我们 ...

BOSS：REAL SUPER OLD MAN（无责任英文翻译）

醒目！！！

该 BOSS 是对我喝药流的一个挑战！！

有没有发现该 BOSS 的秘奥义可以一直放？！而且一中就死！



原因是 只要使用任何道具 该 BOSS 会立即对发动道具的人进行秘奥义攻击。让发动道具的人一记就回家，若你想欣赏大叔强健的肌肉，和华丽无比的虐杀秘奥义，请不断使用道具！

正常攻略方法：

由于失去了道具的后台，男女主角配合就难了（除非练过强制加入的战友）

经过反复实验，一开始不要用调查道具（这样会一开始就被动，因为瞬间死一个人，而且可能会牵连伤害到其他人）

所以要超级节约使用 TP，补血靠女主角补（手动控制她的补血技能），男主角负责抗着防御并候时反击，这老男人虽然看似精力旺盛，其实 HP 不多，才 30000 多一点．还是磨得死的，不过尽量不打持久战，因为 TP 有限制。

总而言之，还是比较棘手的一个 BOSS，因为道具流无效了

对操作没信心的玩家可以练下另外两个战友，四人围攻就好多了！





16. ジャニスに協力を要請せよ

又是矿山，开通了三层，一开始往右走进入三层，走到底向左进入一个洞窟，之后听到某博士和某助手尖叫，记录完后赶紧赶过去

发现他们正被某猥琐组织威胁，对男人很有正义感的主角立刻冲过去教育那个拿着刀的猥琐组织士兵



谁知，他不悔改，最后被黑化成为了一个怪兽（又是吃啥药长大的？....）





BOSS：pathetic dragon（无责任英文翻译）

能力基本同之前的那个黑牛，不过 HP52000 多，还是很高的，物理攻击比较多，注意防御加上后方的魔法攻击再加吃药流就可以很快解决了！



男女主角配合好，两人打天下

17. 火山エネルギーの採取

火山二层那处断桥连上了，这样可以通往三层，一路深入，最后走到某记录点，远远地看到了 BIG HAND





记录完后 走过去准备和他干了，谁知他居然召唤出了 超级塞亚牛就跑了

BOSS：OH YEAH I' M SO HOT！！！（无责任英文翻译）

这头塞亚火牛也和之前的几头牛能力上差不多，好象连咏唱魔法都没有，HP65000 左右，慢慢磨就磨死了，实在是没大的能力



拉在地上打



BOSS HP 不多时开爆气秘奥义直接送走

18. ニアタ．モナドの修復

进入要塞触发机械老鼠的剧情，然后在一层的三个入口随便选一个进入 不断深入，直到出现机

械老鼠，老鼠往哪个传送点走，你就跟着走，到最底部就可以让黄发男修机器了

这样反复三次，把三个机器都修了最后跑到王座那里结束任务，回来得到称号修理工~



之后就是最后的几个任务了！

首先拉法（格斗家） 阿尼斯（某 LOLI） 库罗艾（女剑）会离开队伍

之后有六个 STORY 任务，分别是三个救　三个女人的任务　和三个　设置某机器的任务，这些任务中都会开启某地图的最后之路，出现方法就是做些任务，然后到科学部屋或医务室触发

19. クロエの搜索

这是搜索女剑士的任务，跑到水森第三层，那里的石头堆没有了，继续深入到第四层的最后，发现女剑士，由于痛苦，引出了黑化后的她



BOSS: BLACK WOMAN NO.1（无责任英文翻译）



推荐 65 级以上做这些系列任务，黑化后能力很强，连击伤人很痛，同样使用道具流，主角给药，女主角强攻击，由于有三个自由名额，还是很轻松的

20. モスコビー砂漠へのA. アソラナ設置

同样，原来的风沙地带可以继续向前了，一路走到最后太阳之门，鬼魂四起，埋伏重重

BOSS: BLACK THING NO.1 *2 BLACK THING NO.2 *2（无责任英文翻译）





由于只有男女主角，所以配合又很重要，最好一人牵制两个，积攒秘奥义强制减对方血，补血等一定要做到位！（这是女主角在这六个系列任务中可用的最后一场..之后会昏迷一段时间）





配合好补血，攻击就米有问题

之后女主角离队

21. ファラの搜索

同样走到火山山顶，中间避免战斗，发现了拉法，又是被痛苦引出了黑化的自己~废话不多说，开干



BOSS:BLACK WOMAN NO.2（无责任英文翻译）



同样BOSS连击丰富，不过由于失去了女主角，且有两个名额被占，所以要特别谨慎，靠法师和主角配合攻击



原创的那些角色虽然等级高装备看似好，不过不好用

22. 獄門洞へのA. アソラナ設置

可以通往第二层"彼岸"了，音乐依然动听，走到最后的黄泉之门，遇到一些强化鬼魂



BOSS:SUPER BLACK THING*2 BLACK THING NO.2 *2（无责任英文翻译）



比沙漠的强一些，不过由于只有一个强制名额，所以并不难～失去女主角就需要男主角和另两名角色的配合了

23. アニスの捜索

音山开放了山顶，不断深入到第四层，之后走到山顶，看到小LOLI正要被黑化的LOLI攻击，主角奋勇向前



BOSS:BLACK LOLI（无责任英文翻译）



由于有三个名额配合好，就可以了！



BOSS爆发后格外小心，少去攻击，否则LOLI的秘奥义威力很大！

24. ガレット森林区へのA. アソラナ設置

这里又可以继续用女主角了！

冰地的最后区域开放了，不断深入到最后，碰到了BIG HAND同志，寒暄了几句，大家互相痛苦了一番，居然没有开打...任务结束～



总之这六个系列任务会一个一个出现，做一些普通任务然后去 医务室科学院还有大厅等地就可以触发这些任务，全部做完后 大佐同志给我们

主角开了个庆祝会......



之后世界树上空出现最后的迷宫，而我们的贼船也升级到了可以飞行的地步...

FINAL MISSION: ネガティブ.ネストを討て

终于到最后一个任务了！而且居然没有强制角色，嘎嘎...



上图是偶去挑战的队伍....MS除了主角，其他几人的装备MS连商店的最顶级装备都不是（等级太低）..

这里说明下，队伍平均70级保证能过去，平均80容易点，90级就可以耍花样虐人了...

带好装备，药品全部带满!!!

由于迷宫很简单，中途又可以回贼船休息，大家大可在那里练级后回贼船补血！

迷宫中杂兵平均在75级左右！

走到第二层后，必须面对游戏的惯例----------------- 四大天王

分别跑到 愤怒之门，色欲之门，傲慢之门，暴食之门 挑战四大天王（推荐杀两个就回去补下药品补下血，待会再来）

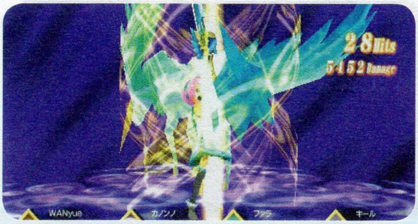
四大天王资料一览

NO 1.

它的光属性魔法很猛...防御也挺高，谨慎点的同志去买四个防御光属性的装饰品就可以去虐它



了....主角依然担当给药的工作！





NO 2.

异常状态回复的药带好，BOSS甩起尾巴来搞不好就几个人一起中毒，它没有弱点属性就乖乖磨吧！能力不是很高！亏它还镇守色欲之门，镇得了吗....

两个BOSS杀完回去买药再来干后面两个！



NO 3.

攻击带有麻痹属性，雷阵攻击容易打死人...虽然攻击力感觉很高，其实靠配合强攻一会就磨死了



NO 4.

暗魔法伤害很高！低等级时推荐人手一个防御暗属性，期于就没什么大招了....而且又弱火这个大属性，吃点怪力药丸几人上去猛抽就好了~ 同

样注意补血





最终 BOSS 战

FINAL BOSS NO.1

老同志魔法攻击方式没变，能力倒是强了不少，那招幻影突刺依旧赖皮，要及时防御，然后给大伙发解毒药...主角可以挡在前面防御反击，其余几人喝好怪力丸药就强攻击，记住一点，本场最后留几个人的爆气..

流星魔法依旧帅气





注意留几个秘奥义在！

掉之后,BIG HAND 按照RPG 剧情惯例 变成了最终的 BOSS

FINALBOSS NO.2：





真是太厚道了，居然不是两练战，大家灭完 BIG HAND 后去记录一下，顺便补点血，也可以回去拿点药再来....偶素直接拿着剩下的几瓶药就上了（对操作没信心者尽量回去买 生命水，有信心就用法师的复活技能来当生命水吧）

最终的 BOSS 是浮空的，请使用跳跃的攻击，像闪空双破斩等

BOSS 的招：

1. 爪子攻击

2. 吐一条条的口水攻击，等级低时威力巨大!! 小心躲避

3. 连续冲撞，保证你的法师物防还可以，这招速度很快，注意防御补血

4. 金钟罩，无视任何物理攻击，这时物理攻击者请开始吃药给他人补血...法师开工，不久就消除该效果，临死前频繁发动

5. 各类属性的魔法，伤害可观，咏唱时间极短，准备吃药吧





6. 秘奥 ... 无语，居然还是全屏的 ...

秘奥义 MS 没什么发动征兆，居然就活生生地打在偶那支平均等级 70 级还不到的队伍上 .... 结果差点 BYEBYE

预防方法：

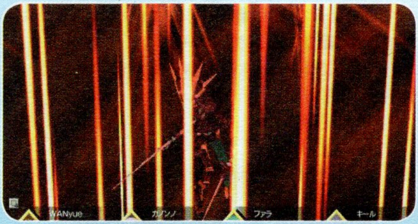
1. 在下图的 HP 左右，可能高些，保证全员的 HP 不低于 50%

2. 等级高于 80 级请无视此招，因为伤不了多少

3. 中招后立即喝药，魔法补 HP



磨啊磨啊 .... 最后 BOSS 低于 10000 万时，来个秘奥义



就很轻松地结束了

总结一下，平均等级 65 级以上就能过，药也不用喝很多 .. 偶大概一共用了十瓶 HPTP 血吧（打最终 BOSS 都要喝最好的药）

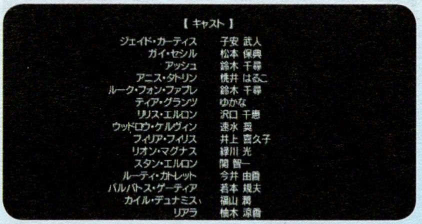


主角亲自进入深渊，用他纯洁的内心感化了黑暗的心



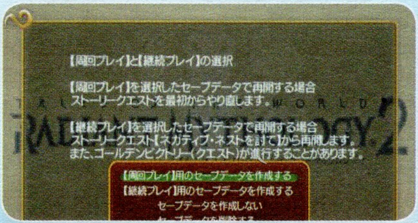


爱之碎片飘落下来，我们知道，只要有爱，哪里都是天堂



STAFF... 阵容太强大了 ... 发现多蒙

通关后



选择第二项继续吧!

二周目可以进入世界树洞，更多强大的东西等着玩家探索

隐藏装备获得流程



上图这套装备是这样的

游戏中的装备有 白色，蓝色，绿色，还有最后的黄色

颜色不同代表多加的属性更多

而黄色装备乃游戏中的一套隐藏装备，每个职业对应一套 !!!!



拿我的双刀流套装看

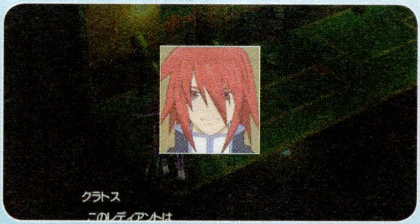
能力上真的不错！

这里附上拿该装备的过程：

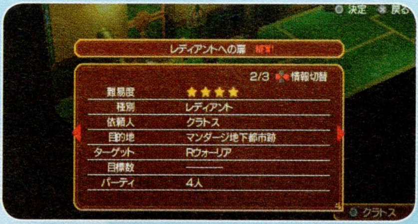
1. 首先完成剧情任务トライライト．モスを採取せよ（抱歉，已修正为该任务，感谢汉化组小草同学和一些其他热心会员的提醒）

2. 跑到如图所示的这个猥琐男NPC这里接任务！

若没有任务，不断读取存档刷（刷不出再去随便做一个任务）



3. 接这个四星的任务（主角职业不同略有不同）



4. 消灭之后继续读存档刷



直到出现上图任务（职业不同任务不同）

大家已经看到报酬了吧 ^_^

在指定地点开始 1V1 作战

技巧打法见流程攻略第一个任务



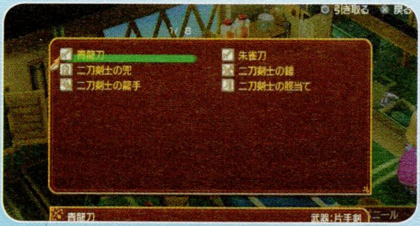
BOSS 为 55 级，推荐等级 60 级以上来！



电蚊拍乱打!!



防御高对方就是伤不了你



贵重品中解开压缩包

在取东西的第三项华丽地取出装备吧！

嘎嘎……

黄色装备除了上图的 55 级装，还有一套 144 级的上级黄色装备

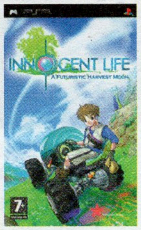
144 装备通关后　完成三个打败斗八 BOSS（之前那个 SUPER OLD MAN）的任务

之后再去红发 NPC 那就可以接套装任务了，打败斗八后就拿到 144 级装备了

233 级绿装为游戏中顶级装备，在世界树迷宫任何宝箱都可以开出（只看 RP...）

《新牧场物语 无暇人生》全攻略

中文名：无暇人生 新牧场物语		ISO容量：382MB
原名：Innocent Life : A Futuristic Harvest Moon		
评分 9.2	厂商：Marvelous	游戏类型：养成+角色扮演
	发行日期：2007.04.03	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：全年龄阶段
	官方网站：http://www.risingstargames.com/products.asp	



游戏简介：

透过生命成长过程及冒险来了解生命的真谛！

在南半球漂流的某个小岛上，住着一位名叫 GLANE 的老博士，和他相依为命的是博士亲手创造出来称为“INNOCENT LIFE”（无瑕生命）的机器人少年，玩家所扮演的这位主角将一边冒险，一边培育各种农作物，来解开被封印的土地之谜，并透过生命成长的过程了解“生命的真谛”，进而成为真正有血有泪的人。

一、3D 写实风格的细致描绘让人沉浸于大自然中：

此作特别邀请到曾担任《Dragon Quest》（勇者斗恶龙）系列游戏视觉开发的 ArtePiazza 公司提供全新的视觉设计。这次场景完全以 3D 细致描绘，要为各位带来有别于以往系列作品可爱风情的焕然一新的视觉享受。无论是下雪早晨静谧的冷空气、夕照余晖下的红叶，或是伴随着夏日轰隆雷声而来的台风，都环绕着“自然”和“生命”为主轴，透过华丽且真实的画面完整呈现在您眼前。

二、包含角色扮演及模拟养成要素在内的全新体验：

此作品包含角色扮演及仿真养成的元素在其中。身为“INNOCENT LIFE”（无瑕生命）的少年，必须透过栽培各种农作物的过程，了解生命的真谛，并在剧情中和各种个性的主角们相遇，体会“爱和勇气”经历真正的人类的成长过程。一开始农园是被封印起来的，只能播种少数的种子。借着封印之谜的解除，冒险会变得更加宽广，能栽培的作物也会跟着增加。

三、令人惊叹的钓鱼场面和充满新奇科技感的各式道具：

在系列作中每次都会登场，玩家们最期待的“钓鱼”，这次当然也不会缺席。在许多不同的情境下，像是夏天艳阳下的海岸边，秋天满是红叶的秘密河谷，和天寒地冻的结冰湖面上，都可以享受到钓鱼的乐趣。而既然以未来世界为背景，游戏中也准备了各种新奇且充满科技感的新鲜道具来让玩家惊艳，例如有能把农产品自动运送到仓库的收获轨道、主角们休息的太空舱，和超便利的农作业道具等，等待着您来一一发觉。

第一周：到村子里去逛逛了，但是还不能进遗迹，因此感觉每天时间都很多。
先种植蔬菜，每天就浇水、看电视，然后记录睡觉。
博士家里有个可以回全体力的机器要好好利用。
到处跑跑也没什么特殊的剧情。
后山有蘑菇可以采，需要道具才能采收，商店贩卖 2 千多那个。
而且蘑菇采满一筐也才 150，后山全采也才 2 筐，真少啊．还是得老老实实的种地啊！
每周日都必须到博士家接受检查。（不然无法记录存盘）
第二周：
结束的周日会知道 1 月第 4 周的周日是春祭，要主角准备除萝卜和马铃薯的蔬菜。
第三周：
结束的周日会给一把蓝色钥匙用来打开第一个遗迹的门（村庄与住家中间那个隧道），里面 3 个宝箱可开 3
个精灵石，每颗精灵石功用不同，目前我知道的有区域保水、区域成熟加快。
第四周：
春祭来了！
在土曜日出货的农作物，会变成下一日的春祭的祭品
日曜日去检查后短发女孩就会带你去会场
第五周：
结束的日曜日去检查后终于得到第一个机械人助手
按 R 会出现助手的操作指令，有 4 个指令，全开好了这机械人超强的，工作超快
之后是夏天了，去吧！

夏天
第一周：
很忙的一周
第一日＿先去后山，之前断掉的桥已经修好了（而且有木船能快速来回遗迹）
过去对岸会有的：温泉，山洞，被树木封着的路
入山洞拿水晶，会有 2 个黄晶 2 个蓝晶
此时已有 4 个黄水晶了
回农田把 4 个黄水晶放在同一个被封印的田的 4 边，明日便会解除封印
接着到务农了
农作物建议多种南瓜，因为除时会打大风．．囧 TZ <-- 被一次风吹走 80% 农作物的人留言
蕃茄是最赚钱的
(50 元一个，但一块田有机率出两个，成长快，天天收成）但赚的钱＝工作量
工作狂请多种植蕃茄
第二日＿封印解除，除了封印的田解封，黄色的封印之门都可以开启了
到对岸山洞那黄色的封印之门，
入去会拿到第 4 个蓝水晶
一路出去山洞会到沙漠，但风沙太大走不过去，回去吧（囧）
睡前把 4 个蓝水晶放好在封印的田
第三日＿封印的田解封，蓝色的封印之门开启，纳屋的动物小屋可以用了！
要去找城镇牧场的主人拿机械头领（鸡羊牛一次一个）才能养动物
买动物在电视最下的频道买！
还有遗迹外的蓝色封印之门
入面是种子自动售卖机，有些超市没有的种子，买吧
走出家门就会看到博士送的车子
（火精灵的事件开始）
坐车回去温泉山洞的出口，风沙消失了！
到达新地方 ... 沙漠与大草原
沙漠有新的收获物，
比 3000g=150 元的蘑姑贵得多 .....
右行再向上行会现到仙人小屋（入面的仙人迟些会用到）
左行的区域是收获物的圣地，很多贵价的收获物
再向左行是人鱼池（贵价的收获物一堆）而下行是第二个蘑姑森林（要下车）
之后都是打打矿，种种田之类的
到日曜日的检查后的 event
（应该没记错）镇长终于发现主角是机械人，之后 ...... 第一周终于完了 。
夏 第一周（补充）
日曜日去例行性检查后，博士会告知助手修好了，然后和助手自动回家。
按 R 可以选择助手协助事项，不过建议有时间还是先把功能练到★★★，时间不足在使用助手协助。
商店物品更新：
夏季水果数种，可购买输送带、帐棚。
解开黄、蓝封印后，温泉地图的山洞就可以去探索，里面可以开到封印宝石、工具（详细希望有人补上），可以顺便练练铁锤打元素石里面很大，不要迷路了。
拿车后，可以到新地图探险。
可以到沙漠了。
*元素石：（以下参考，不确定）
小颗装置一级农具
红：直接使用补充少许 PP 值，装置农具不明。
黄：直接使用不民，装置农具 25 次不消耗 PP 值。
蓝：直接使用不民，装置农具不民。
大颗装置二级农具，可与一级元素石同时使用。
红：不明
黄：不明
蓝：与小颗蓝色元素石，经验 *2
好像装置在不同农具上效果会有所不同。
小蓝：装置在锄头上，挖起来就浇好水
小蓝＋大蓝：装置在三头浇水器上，经验 *2
钓鱼点之一：
地图：地图最右边（看的到水上风车）
触发时间：白天
交通工具：车
特色：一次性钓竿，大只鱼 +30 点，小只 +5 点（能力值最下面那个）。
上钩时机：我观察不出来，会消耗体力。
简易描述：一个带渔夫帽的人在岸边作小板凳钓鱼（好融统，入口处有马）
和 NPC 对话，会询问你是要钓鱼，然后给你一只钓竿。
夏天补充 2：
有向渔人借钓鱼竿钓鱼之后 家里可做的料理当中会增加
寿司（切料理，上级）煮鱼（煮料理，上级）烧鱼（烧料理，上级）等
骑马方法：有解封动物小屋 向牧场主人拿完三个机械首领后
再跟他说话 若是出现｛野生马｝等字 就去找渔人 渔人会教你吹口哨 再对野生马讲话后就可以其一段时间（但不能自己控制）
春天
农作物和花

初次成长	时间天	种子价格	作物售价	再次成长时间
いちご	14	20	100	–
かぶ	6	10	60	–
じゃがいもの	5	8	50	–
キャベツ	10	30	250	–
きゅうり	10	20	80	
アスパラ	6	40	100	每 3 天
パンジー	7	12	80	每 3 天
チューリップ	7	9	60	每 4 天

蓝色原石用处，装在锄头上，一锄农地，
便会自动帮你洒上水
第 2 周
比较闲 驾车找仙人后
直接驾车去到之前被树木封着的那儿 开通了！
入去是一个新山洞，一直前去出山洞会有大雾，不能通过 回去山洞开宝箱，会有一堆水晶（有 3 个红水晶，一定要找到）
还有 2 星的锄头，镰刀，斧头，2 个肥料（用来把烂地变回可耕地）结束的周日会得到第一只宠物－狗
第 3 周
努力工作 结束的周日会得到第 4 个红水晶（会放在你的收纳箱）睡前把 4 个红水晶放在封印的田
第 4 周
封印的田解封
去遗迹最下层，后面红色的封印门可以进入了
一路上比较复杂，多行行就会记得路程
入面可以得到一堆水晶，2 星锤子，蝴蝶结，
还有水精灵之纹章（一定要拿）
回仙人小屋，把水精灵之纹章给他，换到了树精灵之纹章，之后去右边的人鱼池
人鱼会出现（好大的一只 =.=a)
之后新山洞那边的大雾便会消失了，进去！
到达巨人之森那边，只能开第一个宝箱－五月雨－最强的浇水器！
其它的宝箱被封着，不能开
入去见到 2 只小倭人，谈话后四处走走，
发觉路又被封着 ....
事件暂时结束，要到冬天才能继续
结束的周日会发生毒气泄漏事件，
在炎精灵祭坛（春祭那儿）
第 5 周
继续毒气泄漏事件
晚上去酒馆见到超市老头（在第 2 个位）
谈话后知道超市有肥料卖
自家的自动贩卖机也有 2 种新的花种子，请买多些
明天去超市买肥料（大约 17 个）
去炎精灵祭坛把烂地变回可耕地
种下那 2 种新的花种子（种满）
记得天天来浇水，到秋天会开花
结束的周日 ... 我不太记得 好像没有 event......
秋天来了！ 待续 .....
秋天 ..... 没甚么要做
event 我也没碰到（为甚么 !?!?!?!)
就只有料理大会去过一下 就是没事做 ....

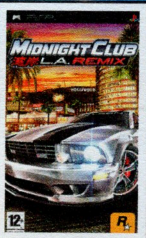
冬天 !!!
终于要进入爆机的月份！
第 1 周
进入冬季后 你会发现农田全被结冰
但是不用担心
拿着五月雨，跑去养鸡 or 牛放牧草地的池塘装水，此时打开 L 看五月雨
会发现里面装的是"精灵池的水"
没错！别怀疑，冲到农田随便洒
会发现冰被溶解了，就可以种东西了
但是到了自动贩卖机就很明显发现。
只能种两种东西 ，圣诞红（花）and 萵苣
重点在于圣诞红 ，至少要卖出 20 朵以上
100 元一朵，又不用理会（助手会帮你浇水啦），
又强于风的关系 ....
大量种植（我在能种的田都种了 ...5 百多朵）
14 日收成，之后 n 日又收成
打个电话就有钱收，何乐而不为！
第 2 周 继续种花，养动物 ....
第 3 周 继续种花，养动物 ....
结束的周日博士会叫你 23 号晚去镇长家帮忙
23 号晚去镇长家找镇长老婆谈话
event 直接到 24 号中午 12 点

圣诞晚会。大家聊的非常开心
你跟博士讲话后，建议博士该回家了
回家的途中 ，博士的女人来接他
就在这时 ，博士突然发病倒下（ 0rz 了 !?)
第三个精灵出场了
去到巨人之森，3 个精灵开启了之前被封的路
进去就是水精灵神坛
3 星的锤子，斧头，锄头都在此
去到尽头
等了玩家 2 个月的仙人终于等到玩家来了 !!!
event 后；
后山那结冰的湖破了个洞（第 1 个磨菇森林入口的上方）；
稍后把 2 个东东拿到这儿就会破关！
离开神坛，巨人之森的宝箱解封了，可以开启
接着要拿那 2 个东东了
第 1 个是火精灵之纹章
先把 4 个绿水晶放在农田解封
再去新山洞（巨人之森前的那个山洞）
进去绿色的封印之门
入去就是一大条路（很长 ... 的路 囧）
途中有 3 星的镰刀
火精灵之纹章就在最后的地方
第 2 个是不明物体（好像是台坐 ?)
在温泉旁的山洞
之前封着封印之门入去
不明物体就在尽头（分开 2 边的板图，上面破关用，下面是不明物体（台坐 ?))
2 个东东到手了
去结冰的湖的洞跳下去，之后 ....
看剧情吧 ，破关啦！！！

《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版》生涯模式任务指南

中文名：湾岸午夜俱乐部 4 洛杉矶混合版	ISO容量：549MB
原名：Midnight Club : L.A.Remix（Midnight Club : Los Angeles）	
厂商：Rockstar Games	游戏类型：竞速赛车游戏
发行日期：2008.10.23	版本：欧版
系统版本：3.71M33以上	年龄：12岁以上阶段
官方网站：http://www.risingstargames.com/products.asp	

评分 9.4



游戏简介：

由 Rockstar 公司发行，Rockstar San Diego 工作室担任开发制作，前一作《湾岸午夜俱乐部 3 DUB 版》（Midnight Club 3 : DUB Edition）于 2005 年春季发售，在历时三年多制作后，最新续作将预定 2008 年秋季在 PS3 和 XBOX360 家用游戏机平台上推出的，家用机版将命名为：《湾岸午夜俱乐部 4 洛杉矶》（Midnight Club : Los Angeles）。目前官方网站已正式开通，并且放出了游戏最新画面与信息，供玩家参考。同时，官方还宣布本作将会推出掌机 PSP 版的消息，相对于家用机版，游戏将会针对 PSP 的硬件机能，加入全新要素，所以 PSP 版被重新更名为：《Midnight Club : LA Remix》（湾岸午夜俱乐部 4 洛杉矶混合版），而掌机版也将交由制作赛车游戏经验丰富的英国 Rockstar London 工作室制作。

基本操作方法

（操作按键可以自定义设置，这里给出参考）：

方向控制	类比摇杆
油门	□
刹车 / 倒车	△
特殊漂移动作（有助于加速）	×
手动刹车	R
启动氮气加速	L
发动特殊技能	○
打开 GPS 系统	SELECT
打开前灯 / 触发比赛	↑
后视镜	↓
向左观察	←
相右观察	→
改变视角	○+×

地图系统：

游戏的地图是以一整块的形式展现在玩家面前的，没有小地图模式。各种赛事标志、车库等都会根据生涯的进行而不断在地图上得到显示。

图中显示了各种地点的标志，从上到下依次



为：玩家本人、车手、开放式赛事、红灯赛事、限时赛事、托运比赛、锦标赛、车库（可更换使用赛车、改装车辆、外观等）、具有某种条件限制的赛事、撞击性比赛。

视角系统：

游戏的视角总共分为 5 种：ACTION CAM（赛车视角，加速时会以侧面镜头的特写形式出现。一般不要采用这种视角，加速时可能会挡住视线）、BUMPER CAM（外景视角）、FAR CAM（远视角）、MEDIUM CAM（中距离视角）、CLOSE CAM（近视角）。

比赛系统：

赛事难度分为三级，即 EASY（简单）、NORMAL（普通）和 HARD（困难），在赛事标识中以绿色、黄色和红色区分。游戏提供的赛事种类一共有五种：

OPEN CITY RACE（开放式赛事）——

游戏中最普遍的比赛方式,一般在城市中进行疯狂的飚车比赛。

RED LIGHT RACING(红灯赛事)——

红灯赛事的赛道普遍较长,从最近的红灯作为起点,途中可能需要驾驶赛车进行飞跃才能到达终点。

TOURNAMENT(锦标赛)——

锦标赛一般是以任务的形式出现,玩家需要连续参加一个锦标中的多场系列赛,最后按照积分的高低排名次。

DELIVERY(托运赛)——

将指定车辆托运到规定的目的地。

TIME TRIAL(限时赛事)——

在规定的时间内完成比赛。

RESTRICTED RACE(具有某种条件限制的赛事)——

比赛中会有限制条件出现,比如强制规定参加比赛的赛车等级等等。

PAYBACK(撞击性比赛)——

在该赛事中,要求玩家操控赛车撞击相应目标,并给予其伤害。

奖励系统:



游戏的奖励系统以数据 REP,也就是声望点数来进行衡量的。每提升一级需要得到相应的点数,比如从 RANK1 提升到 RANK2 需要获得 200 个 REP。

当点数上升到一定程度后,玩家的称号会发生变化,比如从 BACKSEAT(初学者)到 STUDENT(实习驾车者);另外也可以解开相应的赛车等级和改装套件。

附:改装程度——注意上图中的 TUNE PROGRESS,这个表示赛车被改装的复杂度,当改装到一定程度后(不要求装上所有零件),复杂度会变为 100。

车辆管理系统:

对赛车的管理都集中在车库中。其中,MANAGE VEHICLES(管理赛车)可以任意更换使用赛车、出售赛车、自定义赛车名称等;CUSTOMIZE VEHICLE(自定义赛车)主要对赛车的性能、外观、车纸贴图进行改装和升级;VEHICLES SHOWROOM(赛车商店)可以进入购买新的赛车。

赛车、改装套件等级系统(含解锁流程):

赛车等级从低到高为 D 级、C 级、B 级、A 级。

套件等级从 LEVEL 1 至 LEVEL 3。

初始赛车等级:D 级

REP 达到 500:(1)C 级赛车;(2)D 级赛车的 LEVEL 2 改装套件。

REP 达到 1200:(1)C 级赛车的 LEVEL 1 改装套件;(2)D 级赛车的 LEVEL 3 改装套件。

REP 达到 1800:(1)B 级赛车;(2)C 级赛车的 LEVEL 2 改装套件。

REP 达到 3000:(1)C 级赛车的 LEVEL 3 改装套件;(2)B 级赛车的 LEVEL 1 改装套件。

REP 达到 3600:(1)A 级赛车;(2)B 级赛车的 LEVEL 2 改装套件。

REP 达到 6000:(1)B 级赛车的 LEVEL 3 改装套件;(2)A 级赛车的 LEVEL 1 改装套件。

REP 达到 9000:A 级赛车的 LEVEL 2 改装套件。

REP 达到 15000:A 级赛车的 LEVEL 3 改装套件。

技能系统:

游戏提供了五种赛车:TUNERS(改装车)、MUSCLE CARS(肌肉车)、LUXURY SEDANS(豪华赛车)、EXOTICS(超级跑车)、(SPORT BIKES(摩托车)。

在游戏的进行过程中会得到很多技能。



(1)IN-THE-ZONE(该能力赋予玩家子弹时间,注意屏幕右下角仪表表盘旁边的灰色小圆环,蓝色能量会自动蓄满,蓄满后按 O 键发动),这个能力很有用,可以有效避开车辆的撞击。

(2)ROAR(该能力能够让玩家发动冲击波,使附近的车辆发生震动故障,以此取得领先优势)。能量环需要玩家采用 DRIFTING(漂移)来积蓄。

车辆损毁系统:

游戏加入了车辆损毁系统,不过损毁程度不会累计到下一场比赛,只在一场比赛的途中有效。注意上图右下角仪表表盘的外圈,如果受到撞击后,外圈会出现一段红圈,根据撞击的程度不同,红圈长短会有变化。当外圈被红色充满后,车辆会报废,然后会以完好的状态继续比赛,相当于 RESET(重置车辆)。

BOOST 加速系统。

BOOST 加速类似于牵引的效果,只要跟在其

他车手身后（保持一定的距离，距离较短）一段时间，注意此时右下角仪表表盘最外围会有一圈颜色的变化（从黄色变成绿色），达到绿色状态后按下 L 键即可发动 BOOST 加速功能，赛车速度会马上得到显著提升。



【金手指】_S ULES-01144
_G Midnight Club: LA Remix
【氮氣不滅】_C0 Infinite Nitro
_L 0x200D4DCC 0x34120005
_L 0x200D4DD0 0xA4920012

生涯模式 100% 任务指南			
任务顺序	任务名称	完成目标	任务要点
MISSION 1	FIRST IMPRESSION	战胜车手 HENRY	无
MISSION 2	SUNSET STRIP RACE	战胜车手 TREVOR	无
MISSION 3	The STRIP	在 SUNSET STRIP 的各种比赛中获取 200 个声望	无
MISSION 4	RED LIGHT RACING	在一场红灯赛事中击败 MARTIN	无
MISSION 5	HOLLYWOOD HANGOUT	在 HOLLYWOOD 地区赢得系列赛冠军。	抢先达成 3 场胜利
MISSION 6	STEP IT UP	战胜 KAROL	无
MISSION 7	BEVERLY HILLS HANGOUT	在 BEVERLY HILLS 地区赢得系列赛冠军。	抢先达成 3 场胜利
MISSION 8	SWITCH IT UP	赢得 6 场任意赛事的胜利	需使用肌肉车完赛（MUSCLE CAR）
MISSION 9	BIRD OF THE LINE	战胜 NIKOLAI	抢先达成 3 场胜利
MISSION 10	STEP IT UP 2	再次击败 KAROL	需使用 C 级赛车完赛
MISSION 11	VEHICLE DELIVERY（1 OF 7）	将 KAROL 的赛车开到指定地点	时间限制：30 秒、赛车不能全毁
MISSION 12	VEHICLE DELIVERY（2 OF 7）	将 KAROL 的赛车开到指定地点	时间限制：30 秒、赛车不能全毁
MISSION 13	BENCH HANGOUT	在沙滩地区赢得系列赛的冠军	抢先达成 3 场胜利
MISSION 14	COOL BREEZE	战胜 MARCEL	抢先达成 3 场胜利
MISSION 15	HOLLYWOOD SHUFFLE	赢得 HOLLYWOOD 锦标赛冠军	需完成 5 场积分赛事
MISSION 16	WHAT WOMAN WANT	战胜 ANNIE	抢先达成 2 场胜利
MISSION 17	BEACH OVERLOOK	赢取 MITSUBISHI EVO 赛车	抢先达成 3 场胜利
MISSION 18	VEHICLE DELIVERY（3 OF 7）	将 KAROL 的赛车开到指定地点	时间限制：30 秒、赛车不能全毁
MISSION 19	STEP IT UP 3	第 3 次击败 KAROL	需使用 B 级赛车完赛
MISSION 20	DOWNTOWN TIME TRIAL	在规定时间内完成比赛	时间限制：2 分 25 秒
MISSION 21	HIGH ROLLIN’	赢得 6 场任意赛事的胜利	需使用（豪华赛车）LUXURY VEHICLE 完赛
MISSION 22	VEHICLE DELIVERY（4 OF 7）	将 KAROL 的赛车开到指定地点	时间限制：30 秒、赛车不能全毁
MISSION 23	BENCH CLEANUP	在BENCH地区赢得6场赛事的胜利。	无

任务顺序	任务名称	完成目标	任务要点
MISSION 24	DOWNTOWN TIME TRIAL	在规定时间内完成比赛	时间限制：2分19秒
MISSION 25	HILLS TOURNAMENT	赢得HILLS锦标赛冠军	需完成5场积分赛事
MISSION 26	CLASSY LADY	战胜ANNIE(有限制条件)	抢先达成3场胜利;需使用LUXURY VEHICLE
MISSION 27	I KNOW YOU GOT SOL	战胜ANNIE(有限制条件)	需使用C级赛车完赛
MISSION 28	DOWNTOWN TIME TRIAL	在规定时间内完成比赛	时间限制：2分20秒
MISSION 29	NEW BEACH HANGOUT	在沙滩地区赢得系列赛冠军	无
MISSION 30	PAYBACK(1 OF 5)	撞毁指定的目标赛车	在2分45秒时间内将对方车辆100%撞毁
MISSION 31	PAYBACK(2 OF 5)	撞毁指定的目标赛车	在3分钟时间内将对方车辆100%撞毁
MISSION 32	HOLLYWOOD TIME TRIAL	在规定时间内完赛	限制时间：1分50秒
MISSION 33	BEACH TOURNAMENT	赢得BEACH锦标赛冠军	需完成5场积分赛事
MISSION 34	FAST TIMES	赢得6场任意赛事的胜利	需使用超级跑车(EXOTIC VEHICLE)完赛
MISSION 35	10 CARAT BEATDOWN	找到车手ANDREW	抢先赢得三场赛事胜利
MISSION 36	BEACH CRUISIN	找到并战胜ANNIE	无
MISSION 37	VEHICHE DELIVERY(5 OF 7)	将KAROL的赛车开到指定地点	限制时间：1分30秒
MISSION 38	DOWNTOWN TIME TRIAL	在规定时间内完赛	限制时间：2分15秒
MISSION 39	PAYBACK(3 OF 5)	撞毁指定的目标赛车	在3分钟时间内将对方车辆100%撞毁
MISSION 40	THE KNOCKOUT	撞毁指定的目标赛车	在3分钟时间内将JIN的车辆100%撞毁
MISSION 41	DOWNTOWN ANDREW	赢得一场组队赛事的胜利	同时击败ANDREW和JIN
MISSION 42	LOSE THE COPS	摆脱警车并到达终点	甩开警车后到达指定红点
MISSION 43	HOLLYWOODTIME TRIAL	在规定时间内完赛	限制时间：1分45秒
MISSION 44	DOWNTOWN ANDREW 2	战胜ANDREW	需使用B级赛车完赛
MISSION 45	DOWNTOWN TOURNAMENT	赢得DOWNTOWN锦标赛冠军	需完成5场积分赛事
MISSION 46	AMERICAN CLASSIC	寻找KAROL	战胜KAROL
MISSION 47	SNAKEBITE	战胜ANNIE	需使用A级赛车完赛
MISSION 48	VEHICHE DELIVERY(6 OF 7)	将KAROL的赛车开到指定地点	限制时间：1分30秒
MISSION 49	VEHICHE DELIVERY(7 OF 7)	将KAROL的赛车开到指定地点	限制时间：1分25秒
MISSION 50	PAYBACK(3 OF 5)	撞毁指定的目标赛车	在3分钟时间内将对方车辆100%撞毁
MISSION 51	PAYBACK(4 OF 5)	撞毁指定的目标赛车	在3分钟时间内将对方车辆100%撞毁
MISSION 52	PAYBACK(5 OF 5)	撞毁指定的目标赛车	在3分钟时间内将对方车辆100%撞毁

《一骑当千 Eloquent Fist》角色招式分析研究

中文名：一骑当千 Eloquent Fist		549MB
原名：一騎当千·エロクエント フイスト		
评分 9.2	厂商：MMV-i	游戏类型：横版动作类
	发行日期：2008.10.02	版本：日版
	系统版本：3.71M33以上	年龄：12岁以上阶段
	官方网站：www.mmv.co.jp/special/game/psp/ikkitosen	



游戏简介：

改编自我国名著《三国演义》的日本动漫作品《一骑当千》登陆 PSP 平台！玩家们又可以看到那些转生为女子高中生的三国斗士了，而原作中令人印象深刻的华丽格斗技巧也将在游戏中得以重现。

本次于 PSP 平台推出的新作是一款 2D 横向卷轴动作游戏，游戏根据动画片第三季的剧情改编而成，并且加入了原创角色关平。

先说一下关于必杀技的使用条件：

每个角色都会有两个必杀技能（其中一个需要后期习得），必杀技 I 的发动需要在斗气状态下，待斗气槽为橘黄色或者是绿色的时候方可发动；

必杀技 II（需后期等级达到 LV10 后习得）的发动同样在斗气状态下，但是只有当斗气槽为橘黄色时方可发动。

列传关卡——

赤壁之战→乱动的白昼街→成都学园→喧躁游技园→万里长城→盛衰的教会→夜斗中华街

孙策伯符：



招式解析——

普通攻击：

□（跳拳）：

左手直拳攻击。

□+□（攻击 2）：

右手直拳攻击。

□+□+□（龙升拳）：

左手勾拳攻击。

□+□+□+□（攻击 4）：

转身摆腿攻击。

□+□+□+□+□（阳光）：

使用膝盖进行顶撞攻击。

□+□+□+□+□+□（小林长护心意门拳）：

下蹲式推掌攻击，带有蓝色风暴属性，范围不错。

特殊攻击（含必杀技）：

□+□+□+□+□+△（孙流天中双龙脚）：

转身腾空进行翻转式踢腿攻击，范围不错。

□+△、□+□+△、□+□+□+△、□+□+□+□+△（攻击 8）：

倒踢腿回旋攻击。

△（小林长护心意门拳）：

类似于普通攻击结末式，下蹲式推掌攻击。

○：（气合一闪）：

这招很特别。张开双臂大吼，吼声攻击具有吹飞效果。

L+□（斗气必杀技 I- 孙流探马捶式）：

依然是下蹲式推掌攻击，是特殊攻击的加强版，威力和范围得到显著提升。

L+△（斗气必杀技 II- 孙流八卦水龙拳）：

此招分为两个阶段，第一阶段类似于“攻击 8”，结末段追加大范围风暴攻击。

个人使用心得：

依靠“攻击 8”的倒踢腿配合“孙流天中双龙脚”来进行清场。打 BOSS 的话，可以选择把 BOSS 逼在角落里，然后用“孙流天中双龙脚”来进行连

击，处理好的话可以无限连，最后加一个必杀技完结 BOSS。

吕蒙子明：



招式解析——

普通攻击：

□（攻击 1）：

左手直拳攻击。

□+□（攻击 2）：

右手直拳攻击。

□+□+□（攻击 3）：

跳起后斜向下蹬腿攻击。

特殊攻击（含必杀技）：

□+□+△（攻击 4）：

单体式攻击，抓住某一个目标后进行特定攻击。抛出目标后可以对周围目标造成连锁打击，不过威力就一般了。

△（特殊攻击）：

类似“攻击 4”。

○：（冥土旋脚）：

原地摆腿式回旋攻击，范围较大。

L+□（斗气必杀技 I- 虎狼穴）：

分为两段攻击，第一段是滑铲，第二段是单腿进行蹬腿攻击。

L+△（斗气必杀技 II- 白狼齐蹴冲）：

类似于“攻击 3”，只是攻击次数增加了，范围和威力也得到大幅度提升。

个人使用心得：

吕蒙的普通攻击总体还行，不过效果感觉一般，蓄斗气非常慢，特殊攻击对付单体不错，群战效果一般。倒是“冥土旋脚”不错，范围和威力都不错，不过注意补血。对付 BOSS 还是采用“逼墙角”的方法，不要轻易使用必杀技，如果打不死 BOSS 的话，后边蓄斗气槽就成问题了，容易中 BOSS 的必杀技。

典韦：

招式解析——

普通攻击：

□（攻击 1）：

直立侧身发射弓箭。



□+□（攻击 2）：

下蹲后发射弓箭。

□+□+□，□+□+□+□+□（攻击 3）：

和“攻击 1”一样，直立侧身发射弓箭。

□+□+□+□，□+□+□+□+□+□（攻击 4）：

和“攻击 2”一样，下蹲后发射弓箭。

特殊攻击（含必杀技）：

△（特殊攻击）：

挥刀攻击，范围一般。

○：

范围不错的招式，向空中发射落箭，有震地效果出现。

L+□（斗气必杀技 I- 恶来招力）：

单向发射箭光，吹飞效果强烈，杀伤力也较大。

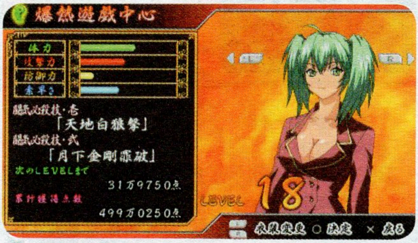
L+△（斗气必杀技 II- 恶鬼罗刹）：

4 段弓箭发射攻击，最后一下是必杀技 I 的加强版，范围大大增加。

个人使用心得：

典韦的狠招在于不断地进行远程攻击，近身的话就无法发挥其优势了。所以平时要注意多跑动，多走位。只要把目标都集中在一边，而且不太靠近自身的时候，她的普通连射攻击的威力就可以得到最大程度地体现。对付 BOSS 也一样，只是 BOSS 比较会抗典韦的弓箭，因此不要让其近身，注意躲闪，必要的时候使用“○键”解围，配合必杀技来解决。典韦普通攻击能够较快地蓄满斗气，因此注意多次使用必杀技能，比较划算。

吕布奉先：



招式解析——

普通攻击：

□（暴乱脚）：

直立后侧身踢腿攻击。

□＋□（龙刃脚）：

转身摆腿攻击。

□＋□＋□（电影脚）：

直立侧身踢腿攻击＋下蹲滑铲式攻击。

特殊攻击（含必杀技）：

△（星天脚）：

腾空翻转向后踢腿攻击。

△＋△（鸟乱脚）：

单手撑地后向后踢腿攻击。

△＋△＋△（虹气暴脚）：

滑铲式多段攻击，带有旋转。

○（金刚破）：

双手向两侧进行推掌攻击，带有吹飞效果。

L+□（斗气必杀技 I- 天地白狼击）：

向前行进一小段距离后，单手拍掌攻击。

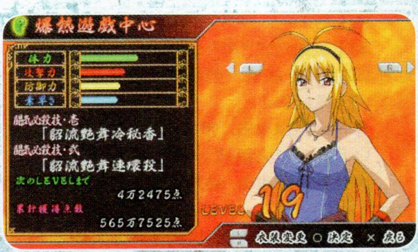
L+△（斗气必杀技 II- 月下金刚罪破）：

动作类似于“星天脚”，有两次攻击效果，范围和威力上升很多。

个人使用心得：

吕布的“虹气暴脚”是她的主力清场技，效果不错，建议先按两次普通攻击键再接上这招较好，可以最大限度避免“虹气暴脚”出招慢的问题。打 BOSS 的话先用“虹气暴脚”积蓄斗气，然后再释放必杀技，效果不错。

貂禅：



招式解析——

普通攻击：

□（妲己）：

侧身使出左直拳攻击。

□＋□（杨贵）：

原地使用右腿向上进行踢腿式攻击。

特殊攻击（含必杀技）：

□＋□＋△（王昭）：

蹲下后用大刀进行砸地攻击。

□＋□＋△＋△（西施）：

半转身挥刀向上攻击。

□＋□＋△＋△＋△（女娲）：

身前 180 度横扫攻击。

□＋□＋△＋△＋△＋△（唯我）：

朝前进行直刺冲砍攻击，带有吹飞效果。

△（唯我）：

和上边的攻击招式类似，出招时间较长，废招。

○（虞美脚）：

挥刀大范围回旋式攻击，攻击中带有移动，比较好用。

L+□（斗气必杀技 I- 貂流艳舞冷秘香）：

向前行进一小段距离后，单手拍掌攻击。

L+△（斗气必杀技 II- 貂流艳舞连环杀）：

这招可以看成是“虞美脚”和“冷秘香”的结合版，非常强悍，对付杂兵个个是秒杀。

个人使用心得：

貂禅用下来的感觉就是强悍到底，逆天到底。从她的“王昭”开始，一直到“唯我”结束的多段式特殊攻击非常生猛，攻击力和保护能力都兼顾的很好，性能上乘，斗气积蓄速度也很快。这套连击就基本可以打遍天下了。再加上她的“虞美脚”以及两个必杀技，BOSS 的力量也基本沦落到杂兵的水平了。貂禅是我现在用下来最舒服的角色。

关平：



招式解析——

普通攻击：

□（鲜）：

腾空翻转时摆腿向后勾脚攻击。

□＋□（封）：

小跳后接右腿进行蹬腿攻击。

□＋□＋□（弹）：

手臂撑地后 360 度转体扫腿攻击。

特殊攻击（含必杀技）：

□＋□＋△（影）：

向前作出直拳攻击，范围较大，中者吹飞。

△（影）：

和上边的“影”攻击招式相同，只是出招时间变慢。

○（风云急 漆）：

进行左右横向的冲撞攻击，范围较大，突出重围时很好用。

L+□（斗气必杀技 I- 关帝八卦里式 跳梁斩雾）：

撑地后向前方进行蹬腿攻击，先向上攻击，再

向下蹬腿，攻击次数较多。

L+△（斗气必杀技 II-关帝八卦里式 英灵跋扈）：

跳到半空后进行震地攻击，范围和威力都非常大。

个人使用心得：

关平算不上好用，她的招式范围都不算大。一般以□+□+△配合“风云急 漆”来进行清场。“影”攻击能够较快地蓄满斗气槽，满了就放必杀技，不要吝啬。被围住的时候尽快使用 0 键来解围。

左慈元放：



招式解析——

普通攻击：

□、□+□、□+□+□（龙左）：

左手释放一束紫色光波。

特殊攻击（含必杀技）：

□+△（龙雲）：

依然是左手释放紫色光波，只是手腕向下。

□+△+□（升龙）：

左臂向上，释放三道垂直的紫色光波。

□+△+□+□（裂龙）：

“升龙”攻击后接三道细光波追加攻击。

△（升龙）：

同样释放三道垂直的光波。

○（龙罚）：

发动后，几束光波从天而降砸向地面，范围不错。

L+□（斗气必杀技 I-神仙坛）：

原地释放一个光球攻击，具有震地效果。

L+△（斗气必杀技 II-搜神记）：

是“神仙坛”的强化版，发动后会产生三个分身同时攻击，攻击时间和范围有所增加。

个人使用心得：

又是一个“射击王”。只是左慈的普通射击造成硬直的效果较弱，因此还是需要来回跑动，拉开距离。普通攻击配合“裂龙”效果不错，“龙罚”在环境较窄的地方效果较好。面对 BOSS 的时候，可以先跳起发射光波，BOSS 会浮空，然后可以无耻地将其在半空中射死而不会落地，必杀技的存在只是更加强化了她的霸道。

关羽云长：

招式解析——

普通攻击：



□（旋）：

朝前进行竖劈攻击。

□+□（风）：

带有上挑的攻击。

□+□+□（锐）：

原地竖劈攻击。

□+□+□+□（断）：

半转身挥刀攻击，范围尚可。

□+□+□+□+□（裂）：

侧面 180 度横扫式攻击，范围不错，身后也能顾及。

□+□+□+□+□+□（彩）：

朝前冲刺攻击，敌人会被吹飞，范围不错。

特殊攻击（含必杀技）：

□+□+□+□+△（天舞）：

背身翻转向后踢腿攻击。

□+□+□+□+△+△（赤兔马）：

半空中横扫踢腿式攻击，范围很大（360 度），中者吹飞。

△（彩）：

和上边第六式“彩”的攻击招式基本相同，不过发动的时间比较长，但是范围相对大了一些。

○（风云急）：

原地大范围攻击，带有风暴属性，范围较大。

L+□（斗气必杀技 I-冷艳锯）：

大范围风暴攻击，结束式追加斜砍攻击，杀伤力巨大。

L+△（斗气必杀技 II-关帝临击袭残光）：

画面中会出现刀光，随后角色会进行大范围的强力攻击，结末式为下蹲式挥刀攻击，杀伤力同样巨大。

个人使用心得：

很强的角色，攻击力高。“赤兔马”攻击配合必杀技发动清场效果很好。“风云急”可以把人群打散，进行牵制。推荐使用“风云急”+必杀技对付名将 BOSS。

刘备玄德：

招式解析——

普通攻击：

□（攻击 1）：

朝前敲打攻击，范围很小，只能对付单体。

□（攻击 2）（短按□键后松开）：



招式和“攻击1”相同，威力稍大。

□（攻击3）（中按□键后松开）：

招式和“攻击1”相同，击打处带有红光，威力进一步加大。

□（攻击4）（长按□键后松开）：

招式和“攻击1”相同，但是范围变大很多，含有风暴属性，中者吹飞。

特殊攻击（包含必杀技）：

△：跳起后向下砸锤攻击，适合摆脱人群。

○：滑铲式攻击，范围一般。

L+□（斗气必杀技Ⅰ-三顾之礼）：

这个必杀技很特殊，也很无敌。该技能可以帮助角色回复体力。

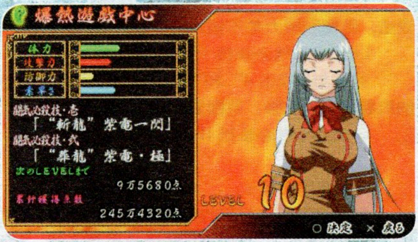
L+△（斗气必杀技Ⅱ-三分之计）：

强力攻击方式，会爆出紫色光球，范围不小，结末式追加打击后躺倒在地。

个人使用心得：

刘备的普通攻击很弱，范围又小。但是也有其可怕的地方。她的主打招式为：奔跑中使用“攻击4”来进行大范围风暴攻击，清场效果很好（要不知疲倦地奔跑，呵呵）。只是小心在穿梭积蓄攻击能量的时候不要被围住，围住的话可以用特殊攻击△进行摆脱，不慎被敌人挡住后可用普通攻击打掉。她的必杀技Ⅰ要经常使用，可以进行回血，很关键。对付BOSS的时候建议使用O键配合该技能进行使用，非常无耻。

赵云子龙：



招式解析——

普通攻击：

□（粉雪）：

摆腿式攻击，范围一般。

□+□（雾）：

转身甩发攻击。

□+□+□（霰）：

侧身反向直捅式攻击。

□+□+□+□（雹）：

朝前竖砍攻击。

□+□+□+□+□（冰雨）：

转身半回旋式攻击，中者吹飞。

特殊攻击（含必杀技）：

□+□+△（细雪）：

半蹲后用刀进行竖砍攻击。

□+□+□+△或□+□+△+△（粗目雪）：

竖砍攻击后接腾空冲刺攻击。

□+□+□+□+△或□+□+□+△+△或□+□+△+△+△（吹雪）：

冲刺攻击后接侧面横扫式攻击。

△（细雪）：

和“雹”的攻击招式基本相同，只是收招较慢。

○（师走龙）：

原地拔刀进行大范围震地攻击，全屏有效。

L+□（斗气必杀技Ⅰ-紫电一闪）：

动作也类似于“细雪”，只是范围和攻击力大幅度增加，结末式还带有半蹲回转攻击。

L+△（斗气必杀技Ⅱ-紫电？极）：

范围和攻击力都超大的冲砍攻击，群战和对付BOSS很有效果。

个人使用心得：

非常容易上手的角色，各方面都很协调。平时依靠“吹雪”特殊攻击配合“师走龙”就可以来去自如了。对付BOSS的话再用上两个杀伤力巨大的必杀技就很容易解决。赵云没有明显的破绽，攻击、防御的性能都很好，适合新手。

张飞翼德：



招式解析——

普通攻击：

□（碎）：

左手直拳攻击。

□+□（铁碎）：

右手直拳攻击。

特殊攻击（含必杀技）：

□+□+△（神乐）：

挥动双节棍抽打攻击。

□＋□＋△＋△（红神乐）：

转身挥动双节棍横扫攻击。

□＋□＋△＋△＋△（出云）：

转身利用腰部进行撞击攻击。

□＋□＋△＋△＋△＋△（契）：

半转身跳起，向上进行升拳式攻击，范围较大。

△（神乐）：

和上方的“神乐”攻击招式相同，只是出招的时间有些长。

○：挥拳震地攻击，有吹飞效果，范围很大。

L+□（斗气必杀技 I－蛇矛连远壁拳）：

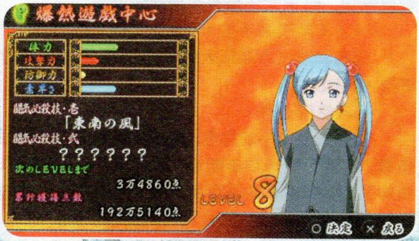
下蹲后朝前进行勾拳攻击，威力和范围都不错。

L+△（斗气必杀技 II－朱砂掌？改）：

同样是挥拳震地攻击，威力更加强悍，范围也更大一些。

个人使用心得：

又是一个强力角色，非常好用。□＋□＋△＋△＋△＋△的攻击方式是其主力招式，如果控制得当的话，该招式结束后可进行多次连击。此外，配合两个攻击力和范围都具备的必杀技能，清场效果、对付 BOSS 都显得游刃有余。



诸葛亮孔明：

招式解析——

普通攻击：

□（紫阳花）：

向前放出一个光球进行攻击。

□＋□（茉莉花）：

同样是光球攻击，不过攻击距离稍远。

□＋□＋□（彼岸花）：

斜向上发出光球攻击，带有浮空效果，范围不错。

特殊攻击（含必杀技）：

□＋□＋△（凤仙花）：

挥斜向下发出光球攻击，带有吹飞以及多次连击效果。

△（祈祷）：

原地释放光球进行攻击，能起到保护作用。

○：（落花生）：

这个攻击方式很有意思，原地“打喷嚏”攻击，不过范围不大。

L+□（斗气必杀技 I－东南之风）：

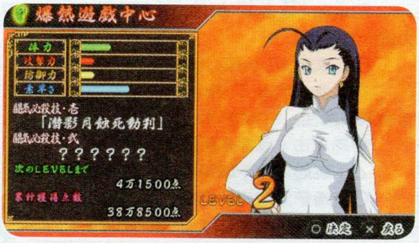
类似于“祈祷”攻击，只是威力和范围更加大了。

L+△（斗气必杀技 II－伏龙眼）：

大范围龙卷风暴攻击，风暴从屏幕左边一直到右边，威力很猛。

个人使用心得：

诸葛亮也属于比较偏弱的角色。个人的打法比较偏重连击，她的“彼岸花”的攻击效果不错，特别是对单体，而且目标浮空后可以进行不断追打，也可以马上接上必杀技能。“凤仙花”可以作为辅助攻击，对付一连串从一个方向而来的目标时很有用处。被围住的时候可以用“落花生”来解围。平时多注意跑动就基本没啥问题了。



夏侯渊妙才：

招式解析——

普通攻击：

□（攻击 1）：

向前发动直拳攻击。

□＋□（攻击 2）：

使用左腿横向攻击。

□＋□＋□（攻击 3）：

使用右腿进行斜向上的摆腿式攻击。

特殊攻击（含必杀技）：

□＋□＋△（攻击 4）：

半蹲式挥拳攻击，带有蓝色风属性，但是不大。

□＋□＋□＋△（攻击 5）：

原和“攻击 4”的招式相似，只是结末式带有红色风暴属性，范围和威力增强。

○：（锣铜杀）：

这招也很有意思，使用头发丝进行来回抽打攻击，范围和威力都不错。

L+□（斗气必杀技 I－潜影月蚀死动刹）：

类似与“攻击 4”和“攻击 5”的招式，发动的风暴属性将更强，范围更广，威力也越大。

L+△（斗气必杀技 II－）：

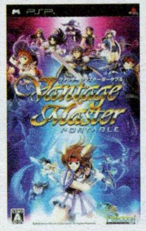
个人使用心得：

妙才属于比较好用的角色，灵活性很高。“攻击 3”，“攻击 4”，“攻击 5”群战效果都不错。“螺铜刹”能够迅速化解被动，而且攻击效果也不错。对付 BOSS 的时候，可以把 BOSS 逼在角落里，然后不断使用“攻击 3”进行浮空连击，差不多的时候接上必杀技能，轻松搞定。

《魔唤精灵-携带版》完美图文攻略

中文名：魔唤精灵 携带版	ISO容量：402MB
原名：Vantage Master Portable / ヴァンテージマスターポータブル	
厂商：Falcom	游戏类型：战略角色扮演
发行日期：2008.04.24	版本：日版
系统版本：3.71M33以上	年龄：12岁以上阶段
官方网站：http://www.falcom.co.jp/vmp/	

评分 9.6



游戏简介：

《魔唤精灵》是日本 Falcom 公司开发的 PC 游戏，游戏的规则和系统十分简单易懂，是一款小孩和成人都能享受其中的经典作品。此次推出的 PSP 版《魔唤精灵携带版》保留了 PC 版的全部内容，与《英雄传说》和《咕噜小天使》的 PSP 版一样，本次增加了全新的游戏内容，在本作中操作你可以操作《英雄传说：空之轨迹》中的人气角色！而且还能使用无线联机功能，与其他玩家一较高下。

首先是战斗菜单解释：

圆	确定
三角	次级菜单
方	系统菜单
叉	取消
遥杆	移动，选择
R	切换地图到大 W 中 W 小
L	视角提高 W 降低

左上角太阳标志和边上的 12:33 为时间系统
正上方的两条为双方的 MP 栏
右上角为光标所指地形详细
图上蓝色范围是移动范围



角色可以进行移动，攻击，魔法，召唤 4 种行动，移动到某处时，可以按左右来选择面对的方向，



召唤表，当选择召唤时，会出现上图所显示，



上下切换召唤精灵，左右切换召唤的属性，

召唤后，角色面对着召唤的方向，

三角的应用，在没有选择角色的时候，在角色身上按下三角，可以调用次级菜单，可以知道攻击范围等等资料



可以在攻击范围显示的时候直接点要攻击的角色，就会自动标出攻击所要移动到的位置，

次级菜单按左右键可以切换哦

关于魔唤精灵 系统详解：

一、世界观

魔唤精灵世界是以 - 地、水、火、天 - 四种元素组成。所有的精灵都是由单一元素构成。

游戏的主角就是精灵主 MASTER（主人），这些



精灵主可以用 MP 召唤 4 种元素的精灵。精灵主本身不是这四种属性，所以也就称为－主属性地》水》火》天》地。以上就是属性的相克。

相克属性 称为－顺，相同属性 称为－同，被克属性 称为－逆，不牵制属性 称为－对。如：水系 —— 攻击火系就是顺，攻击水系就是同，攻击天系就是对，攻击地系就是逆。具体看下面（八、伤害）

二、魔晶石

在游戏中，场上有许多发光的石头就是魔晶石，这可以说是战斗双方争夺的关键。

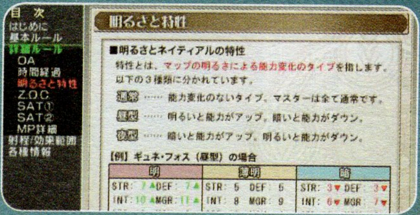
魔晶石不仅仅提供了魔法来源，而且带有 30% 地形防御。可以说是阵地一般的存在。掌握的魔晶石，就掌握了战斗的命脉。紫色为中立，红色为红方占领，蓝色为蓝方占领。

三、时间



画面左上方有一个时间显示。VM 的战斗不是回合制，而是依靠时间来推进。VM 的时间是 24 小时制度，每 1 分钟我们称为 1 隙。

和我们的世界一样，VM 中有光的明暗变化：其中 20：00-4：00 为暗 8：00-16：00 为亮 其余时间为微明（不明不暗）



这影响到部分精灵的能力，有些精灵喜欢亮，有的喜欢暗。

白天型精灵在亮时，攻击 / 防御 / 魔攻 / 魔防（+2）。反之在暗时，攻击 / 防御 / 魔攻 / 魔防（-2）。

夜晚型精灵在暗时，攻击 / 防御 / 魔攻 / 魔防（+2）。反之在亮时，攻击 / 防御 / 魔攻 / 魔防（-2）。

不明不暗时，为基本值。

四、基本能力值

1.HP 生命值

所有的精灵和 Master 不论强弱，HP 都固定为 10，当 HP 为 0 时，该精灵（Master）被消灭。

当 Master 死亡时，游戏结束。Master 存活下来的一方判定胜利。一起死的话判定和局。

2 MP 魔法值

Master 在召唤精灵，使用魔法的时候，需要消耗 MP。并且要用 MP 来维持场上的精灵。



Master 根据自身魔力高低有一个初始回复量，之后就需要占领魔晶石来提高回复量。

每占领一个魔晶石，所提高 MP 回复量 =Master 的魔力。

游戏画面上方的蓝条为现有 / 最大魔法值。黄条为魔法回复值。红条为维持精灵所需要的魔法量。

MP 每小时回复一次，回复量 = 黄条 - 红条。

精灵使用魔法时，同样消耗的也是你的 MP。

3 攻击 STR、防御 DEF、魔力 INT、魔防 MGR

这 4 种属性大家都很了解，是游戏中的基本能力。

使用物理攻击时，防御决定了伤害高低。

使用魔法攻击时，魔防决定伤害高低。

魔力还影响回复魔法的 HP 回复量。

4 速度 SPD

由于不是回合游戏，所以速度就是决定行动顺序的关键。

相同的速度下，不同的行动方式所产生的隙是不同的。

例如：11 速度 Master

不作为－原地待机，那么就产生 28 隙，也就是说 28 分钟后可以再次行动

小动作－原地攻击 / 原地魔法 / 原地召唤 / 移动待机，产生 43 隙

大动作－移动攻击 / 移动召唤 / 移动魔法，产生 57 隙

以上可以看出要快速行动，不仅速度高低是关键，而且尽量减少动作也是关键。

想大量召唤精灵，就尽量原地召唤。

战术运用：轮到 11 速度 6 移动的精灵，这时候对方 Master 只剩 3 血，但是远在 12 格外。

由于刚才移动召唤所以露出长隙，现在还有30隙才行动，那么我就可以狂奔6格待机-28隙。

然后在对方还有2隙的时候再动，再走6格，一击取胜。

新召唤出来的精灵的隙为该精灵的移动待机隙。

带仰角的远程攻击/远程魔法，部分特殊魔法，带有一定的附加隙，这里不多做说明。

5 移动力/移动方式

精灵和Master都有各自的移动方式。在VMP中分为以下几种(部分VM3的行动方式在VMP中没有)：

步行：只能在没有水的地方行走，受到障碍物、高度和对方精灵的ZOC限制。不能超越2高度移动。

游泳：只能在水、水沼中行走，受到障碍物、高度和对方精灵的ZOC限制。不能超越2高度移动。

飞行：只能在没有水的地方行走，不受障碍物、高度和对方精灵的ZOC限制。可以无视高度移动。

步（泳）/泳（步）：能下水，又能在陆地上行走，括号内的为不擅长，要消耗更多行动力。

移动力－决定了能走多少格。

通过障碍物（如草丛）时，要多用1点行动。往上走1高度，多用1点行动，飞行除外。

走不擅长的地形，每步多消耗1移动。

例如：泳（步）6移动精灵，在水中可以走6格，在陆地上走3格。

从水里上陆，且陆地上有草地－就要消耗：1（基本）+1（陆地）+1（障碍）+1（高度）=4移动力。

这时候也就只能在往没障碍的陆地走一格。合计走2格。

一方精灵在场时，周围6格就形成了ZOC，非飞行精灵只要一移动到ZOC上，就消耗掉全部移动力。

就是说即使你7移动，走了1步到ZOC上，那就不能再走了，除非你饶过ZOC。飞行不受影响。



五、攻击/魔法攻击/魔法方式

在精灵资料中，有着各种攻击和魔法方式，以下解说。

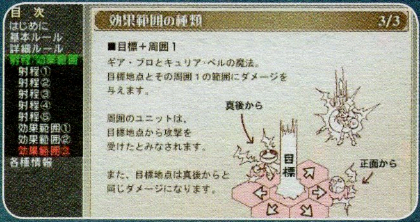
1 邻接：只能攻周6格接触的精灵。

2 直线/射程：可以攻击射程内精灵，但是中间不能有障碍物或者精灵阻挡。

往上方攻击时，每提高2高度减少1射程。

3 仰角（大）/（中）/（小）：同直线，可以攻击射程内精灵，根据仰角大小来决定跨越障碍和精灵。

往上方攻击时，每提高2高度减少1射程。往下方攻击时，每减少2高度增加1射程。



4 范围：在射程内指定1格，攻击该格子和该格往外X（范围）格精灵。范围的高度跨越最多2。

5 发生：只要在射程范围内，无视任何障碍，就可以发动，高度每跨越2减少1格射程。

六、地形防御/特殊地形

游戏中有以下地形（地形防御）：

魔晶石（30%）平地（0%）水深1（10%）水深2（20%）水深3（25%）水地形－湿地（0%）

障碍地形－草地（20%）障碍地形－雪地/沙地（0%）障碍地形－沼泽腐烂地（0%）

当精灵站在腐烂地上，或是不能站的地方（如：不会游泳站在水里）当轮到该精灵行动时候-3HP。

非飞行精灵站在不能站的地方，并且周围6格没有可移动地形时，强制原地待机。

如果有可移动地形，就可以移动过去。

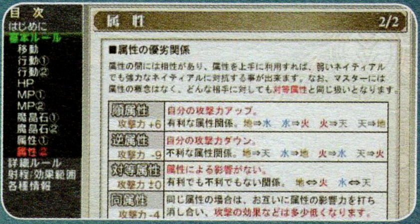
飞行精灵在水里时，周围移动范围内有陆地就能上去。没有的话只能强制原地待机。

七、方向

精灵和Master周围6格就有了方向的区别。分为正面，侧前，侧后，背面。

从不同方向上来的攻击，是有不同的加成。具体看（八、伤害）

这里要特别说明的是，发生行魔法如果是带有范围。那范围的正中间算是后方。



八、伤害

伤害是由公式组成。具体数值要看场上的各种数据加成。

基本修正＝攻击－防御（魔攻－魔防）

属性修正：顺+6 逆-9 对+0 同-4

方向修正：正面+0 侧前+1 侧后+2 背面+4

地形防御：抵消以上数值X%，然后四舍五入

举例说明：攻击 15 的水精灵，从侧前方攻击防御 18 站在草地的火精灵

攻防差 =15 攻 -18 防 +6 顺 +1 侧前 =4。4 抵消 20%（草地）后 =3.2 四舍五入取 3

最终攻击 3 伤害。

这只是简单的算法，不能算绝对准确，但是可以应付大部分内容了。



九、Master 魔法

涨潮：水面上升 1 高度，影响时间为 120(2 小时)，可以用退潮魔法取消。

当在涨潮时间中再次使用涨潮魔法，水不再升高，而是持续时间再次变为 120

支援魔法，消费 32MP



三大 WS 术之一

退潮：水面下降 1 高度，影响时间为 120(2 小时)，可以用涨潮魔法取消。

当在退潮时间中再次使用退潮魔法，水不再下降，而是持续时间再次变为 120

支援魔法，消费 32MP



三大 WS 术之二

瓦泥许：攻击魔法，消费 26MP，射程 3，这就是 Master 的魔法攻击手段，伤害受魔力影响。

布雷斯：回复魔法，消耗 16MP，范围全体我方 +1HP。



这个魔法往往可以救出那些刚好被杀死的精灵，这就要求对伤害数有一定的了解。



梅迪克：支援魔法，消耗 12MP，3 射程，发生型，效果是解除僵硬状态（金化 W 石化 W 冰冻）

在关键精灵被封住行动的时候解除固定状态。



甘居雷特：支援魔法，消耗 34MP，3 射程，发生型，金化目标

非常 WS 的一招，金化对方精灵 /Master，时间固定为 180(3 小时）

最后补充：升级

Master 在剧情模式里，战斗 1 局升 1 级。

精灵也可以升级，一共可以升 3 次，总的来说造成伤害越多，得到经验就越多。

低级精灵比高级升的快多了，攻击高级精灵得到的经验也多，攻击 Master 得到经验最多。

恢复支援魔法也能得到经验。

升级只局限于该精灵，过关也不保留，所以不用刻意去练级，没用。

精灵升级不是 +1 或 +2 这么简单，而是某能力大幅度提高，他们升级是质变而不是量变哦。具体的大家自己去发现吧。

再补充：消灭功能

轮到精灵主行动时，可以主动消灭自己的精灵，为什么要这样做呢？

1 提高下回合魔法回复量（维持少了嘛）

2 自己的精灵挡了自己的路，消灭他，自己冲过去再来致命一击吧

3 不给对方留经验，精灵如果反正救不了，那就自己杀了，免得让对方精灵升级

4 有特殊的爱好……

地系精灵：

地系精灵总的来说，速度比较慢，魔防中等较弱，但是能下水是优点，这是火和天所做不到的，对付在水里称霸的水系。移动力很不错。很尴尬的一个系。



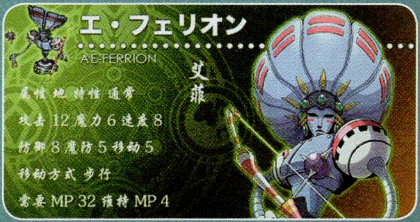
个人心得：这个精灵是地系基本精灵，俗称地 1。能力很一般，但是因为有 11 速度，在地系中算比较快的，又很便宜，所以拿来占领石头是不错的选择，在 MP 不足对方又有水系压进的时候，不妨招个来当作墙阻挡。

可以下水是他最大的价值，防御在中下水平，弱点多。



个人心得：俗称达磨 W 土豆，有着 7 移动的精灵，在原野地形凭借超高机动力，是原野占领石头的不二选择，由于是白天型精灵，虽然攻击低，但是在白天还是可以对付水系，晚上就算了吧，回复魔法很不错，白天回 3HP，晚上也有 2HP，配合高移动，相信可以活跃在平原战场上的。

防御很不错，弱点是怕魔法



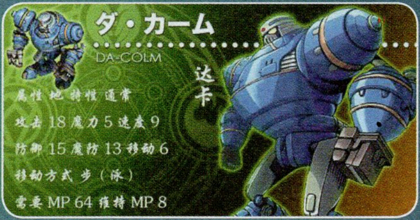
个人心得：俗称弓手 / 贝壳，土系的主力，便宜的价格注定可以量产，12 攻击 6 射程大仰角的远程，可以越过众多障碍攻击远处水系精灵。



速度慢，防御中下，特别怕魔法，天系很多都是魔法攻击型哦！

个人心得：俗称地钟，地系范围攻击型魔法角色，魔法攻击很不错，是范围型的，虽然魔力 11 不算高，但是可以对付聚集在一起的对方精灵，造成一定伤害，对方水系比较多时出个有威慑作用，也可以对付魔防低火系。（注意会误伤）

速度超慢!!!



个人心得：铁皮达卡，能力极高，召唤 MP 偏高，能下水，主力近战，高攻高防可以在第一线作战，总之推荐，MP 充足的时候出上一个，强力压制水精灵



个人心得：眼睛是地系唯一会飞的精灵，还有极其 YD 的石化技能，无论对方是什么属性，一律石化 200 分钟。

魔力低的 Master 不推荐出，但是这是个可以左右战局的精灵。

水系精灵：

水系精灵都是短腿，在陆地上走很慢，在水里游飞快。在 VMP 里水精灵能力都篇高，就是因为限制了他们陆地能力做为补偿。水精灵的特点就是速度快，能走水。



个人心得：这个玻璃鸟的速度很快，能力一般，防又低，所以比较适合用来抢占水中石头。攻击中等，可以攻击初级火系和天系列。

顺便说下它升级后攻击力爆增哦！

这家伙快着呢！总之很快哦！



个人心得：人鱼 JJ，夜晚型精灵，魔防出众，防也高。+血能力是她的招牌。32MP 的召唤，4MP 的廉价消耗。白天回复 2HP，平时 3HP，晚上 4HP。

没血了吗，召唤她吧。蹲在石头上很硬的。



个人心得：冰冻企鹅，6 移动可以保证在陆地上也有 3 的行动能力，独门冰冻术，无视属性给予 80 分钟冰冻。很蓝很暴力。攻击双防不俗。

召唤也便宜，陆地战时不妨来上一只。冰的很舒服。打乱对手阵脚。速度比较慢



个人心得：这条鱼是水中霸主，高攻，火系的噩梦。虽然不能上陆，但是 7 射程弥补了这个缺陷。中级精灵的价格，高级精灵的能力。有池塘的地图放上一条，对火系列有很大的压制力，天系见到也要走的远远的。



个人心得：VM 头号 BUG 精灵，水系绝对主力。3 射程魔法 6 移动 13 速度，在陆地上表现不俗，攻高魔高双防高。地系要杀他都很头痛！！

BUG 精灵，你说要不要出。。。



个人心得：章鱼怪，很恐怖的东西，所有精灵中最高的能力值。大范围群体伤害（也会伤到己方精灵）。不管什么精灵中招了大都被下半条血，陆地移动不足。范围魔法后附加隙很大。召唤维持高。不推荐召唤。召唤时机是在大混战或者中后期。

火系精灵：

火系高攻是他们的特点，但是比较缺乏魔法伤害，并且他们不能下水。由于攻击高，对防低的天系很有效，通常能打出 6-8 的伤害。对地系也能造成中等伤害。



个人心得：黑皮，火系初精灵，攻击中等，防御也不错，7 速度很慢，但是 6 移动可以补足。初级战斗力，MP 少的时候可以召唤对付天系。

不愧是初级精灵，真的很初级。

个人心得：恐怖分子向精灵，技能是自身周围 6 格魔法伤害（会误伤）。14 魔力，不仅是对付天精灵，可以对低魔防的土精灵和火精灵造成可观伤



害。速度比较慢，但是也有 6 移动，廉价又好用的精灵。



个人心得：俗称火狗，火系中的弓手，13 攻击对付飞来飞去的天系相当不错，主力精灵，速度偏慢是他的弱点。仰角小所以很容易被精灵挡住目标。2 只在场可以抵挡大部分天精灵。



个人心得：我最喜欢的精灵，死神欧恩。在 VMP 里变瘦了，以前很有肉感的。火系主战精灵，高攻高双防 6 移动。前线压阵必备。



个人心得：俗称火鸟，火系唯一能飞的精灵，特性我打错了应该是白天型精灵，晚上的能力不堪入目。7 移动和飞行是他的亮点，其他没有可取只处。高级精灵的价格，中等精灵的能力。在进攻攻高台，远程支援上有不错的效果。



个人心得：电脑最爱召的精灵，实力没话说，极 BT 的 8 射程魔法，17 魔攻 16 攻击，两防高，自然消费也是最高。

恐怖的精灵，魔防低的精灵和 Master 甚至可以一击解决。遇到他，你要是没有鱼也没有乌龟男，那你就招个便宜精灵先帮你挡吧。

常常被不知从哪来的火弹 WS 的击杀的 Master 飘过 ~~~~~

天系精灵：

天系的也点不用说就知道，就是个个都会飞，而且倾向于魔法类型，防御普遍低。



个人心得：精灵能力很低很低，但是他是唯一会解硬化的精灵，要是对方出了企鹅、眼睛什么的，你就出上一个吧。速度快，占石头不错。战斗能力很弱，害怕物理攻击。小提示，升级后的她是很暴力的，而且非常硬。



个人心得：占石头用什么精灵？就是他了，雷师又便宜，移动又高。魔法伤害虽然不高，但是土系的魔防也低啊，很活跃的精灵。MP 不多的时候出他吧。

个人心得：天军 JJ 的前身，很强力的精灵，恐怖的范围魔法，对于平地上的土豆，地弓，地 1，都可以做到星杀。召唤的时候，记得留些 MP 给他使用。天系主力，压制力强。



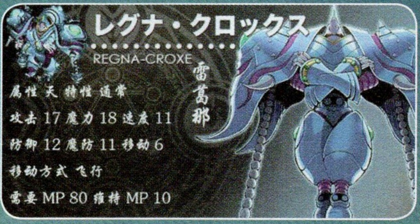
个人心得：最强治疗能力的天使 JJ，回复 HP 量达到 6。不多说，好不容易快要杀掉一个强大的



精灵的时候，一下又被回复了 6HP，什么滋味自己想吧，强力推荐。



个人心得：天弓，能力中上，5 射程　中仰角，对水对地都很不错。移动比较低。MP 多的时候召唤出来压阵吧



个人心得：天系最强精灵，6 移动，还有大范围的魔法攻击。价格贵，不推荐。MP 多的时候，当成炸弹冲进精灵堆里轰炸吧！！！

关于系统菜单说明：

这是系统菜单

左边第 1 纵排为：

Scenario（一般模式）：从 4 个基本精灵开始游戏，每过一关得到一个新的精灵或魔法。适合新人熟悉精灵。



Expert（专家模式）：直接拥有所有精灵和魔法，挑战敌强我弱的模式。

Free（自由战斗）：自由选择地图，精灵主，等级，数值，可用精灵。推荐为 25V25 的战斗，推荐对称地图。

Network（网络对战）：联机功能

中断再开：战斗中中断的再开，再开后记录消失。

System：教程，隙表很有用哦。

第 2 纵排：

选择精灵主开始游戏

选择空轨角色开始游戏

读取存档

第 3 纵排：

选择难度.....

地图界面



在大地图界面，可以选择战斗地图，按 O 具体选择



地图选择后，进入上图界面，右上方是地图缩略图，红蓝双方位置，和场地上魔晶石。

0:00 是此地图开始时间

时间边上的------常暗：说明这张图是一直是黑暗状态，与时间无关，常亮和常微明也是这个道

理．

明暗变动，则为按照时间来改变明暗

右下方：

1. 可以选择：玩家 VS 电脑 / 玩家 VS 玩家 / 电脑 VS 电脑（可以看看电脑是怎么打的）/ 电脑 VS 玩家（红蓝互换）

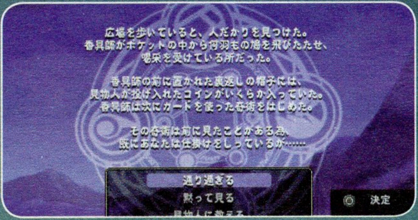
2. 敌人思考：可选择一般思考（正常）/ 防御轻视（比较爱冲，选这个会降低评价）

3. 思考时间：短 / 中 / 长 / 无限．为了以后对战．可以适当减少自己的思考时间（一般对战选中，可增加评价）

精灵主选择

精灵主是用回答问题的方式来测试性格选择，以下是问题的简单翻译：

第 1 题 -1



你在广场上散步，前面有人聚集，你过去看是一个魔术师傅在表演，周围人都叫好并给他扔铜板，他表演完了鸽子准备表演扑克，这个正好是你以前看过的，知道那是骗人的把戏，这时候你怎么办：

1 走过去不看 ------ 微明、不安、中立

2 安静的再看一次 ------ 光明、开朗、正义

3 告诉旁边的围观者 ----- 影子、黑暗、邪恶

第 1 题 -2



你要买把新剑，到了武器店，看到一把不错的剑，但是钱你负担不起，老板正好有事情进店里面去，店里也没有其他客人，这时候你怎么办?

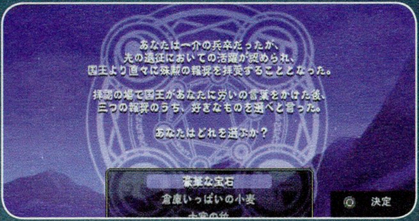
1 抢了剑就走 ----- 影子、黑暗、邪恶

2 买其他的剑 ------ 光明、开朗、正义

3 存够钱再来 ----- 光明、开朗、正义

第 2 题 -1

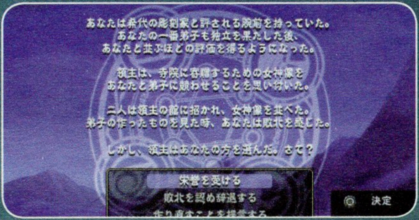
你虽然是一个小兵，但是在一次战斗中力了很大的功劳，并且得到国王召见，国王大大赞赏你，让你选三样东西其中一样，你会选择?



1 豪华的宝石 ----- 名声、执着、平衡

2 一大仓库的小麦 ----- 信仰、虔敬、安逸

3 受封的官位 ----- 名誉、力量、忠诚及战斗

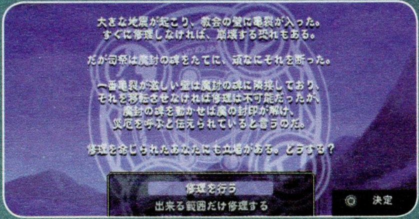


你是一个有名的雕刻家，你和你的大弟子评价不相上下。庄园主人要为领主做一座女神像，找来你们 2 个人，准备选一个。当做好的时候，你一看到你弟子做的就知道自己已经输了，但是领主还是选了你的作品，这时候你会?

1 接受这个荣誉 -- 名誉、力量、忠诚及战斗

2 承认自己失败，予以辞谢 — 信仰、虔敬、安逸

3 提出重新再来的要求 -- 名声、执着、平衡



第 3 题 -1

发生了大地震，教堂的墙壁有了裂痕，如果不马上修理，教堂可能倒塌。但是神父说这里有封了魔咒的魔碑，坚决不让修理，而且裂的最厉害的地方就在魔碑旁。不移开就不能修理。但是一移动，就解开魔咒，使灾难降临，可是你却受命要修。你要怎么办?

1 修理 -- 现实、宿命

2 在可能的范围里进行修理 -- 幻想、虚幻

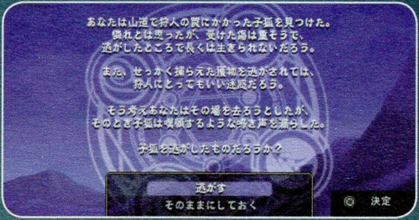
第 3 题 -2

你在山上看到一只狐狸中了猎人的陷阱，你觉

得很可怜。但是放了它也活不了多久，而且对猎人也过意不去，你正要离开时，狐狸发出凄凉的求救声，你要怎么做？

1 放走它 ----- 幻想、虚幻

2 不管它 ----- 现实、宿命



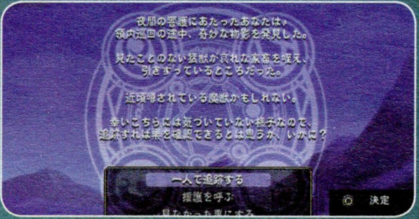
第 4 题 -1

你在旅途中遇到一个男子，你和他目的相同，于是一起走，在森林中，男子脚受伤了，虽然还可以走，但是不可能在太阳下山前走的到休息的地方，如果回头走，这一整天工夫就浪费了，但是却可以走到休息的地方。男子说并不在意你先离开，你会怎么做？

1 一个人先走 ----- 自我、表现

2 和他一起回头 ----- 虚无、空虚

3 背着男子继续前进 -- 信赖、人际关系、爱心



第 4 题 -2

你在夜间巡逻的时候看到一个黑影，原来是只从没见过的猛兽，咬了家畜向外拖。它没有发现你，你追去的话可以找到他的巢穴。这时候你怎么办

1 一个人去追迹 ----- 自我、表现

2 请求援助 ----- 信赖、人际关系、爱心

3 当成没看见这回事 ----- 虚无、空虚

如果你非要自己选，那看下面，列出的方法（不是唯一方法）

下面是四问的卡片对应的人物



黑暗 平衡 现实 自我 流浪汉



黑暗 安逸 现实 自我 野蛮人



黑暗 力量 现实 虚无 剑士



中立 平衡 幻想 自我 千金女



黑暗 平衡 现实 信赖 忍者



黑暗 安逸 现实 虚无 僧侣



黑暗 力量 幻想 信赖 骑士



黑暗 平衡 幻想 虚无 女战士



中立 平衡 幻想 虚无 吟唱诗人



黑暗 安逸 幻想 自我 圣灵



黑暗 平衡 幻想 自我 贵族



中立 平衡 现实 虚无 圣战士



黑暗 安逸 现实 信赖 幻术师



黑暗 平衡 幻想 信赖 魔女 <- 主角



中立 平衡 现实 自我 半兽人



黑暗 安逸 幻想 虚无 夜魔



中立 力量 现实 信赖 侠盗



中立 平衡 现实 信赖 修女

《极品飞车12》详尽图文流程攻略

中文名：极品飞车12：无间风云　ISO容量：1.4G

原名：Need for Speed Undercover

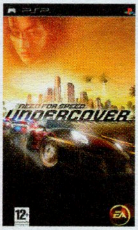
评分 9.5

厂商：EA Games　游戏类型：竞速赛车游戏

发行日期：2008.10.02　版本：美版

系统版本：3.71M33以上　年龄：12岁以上阶段

官方网站：http://www.needforspeed.com/undercover

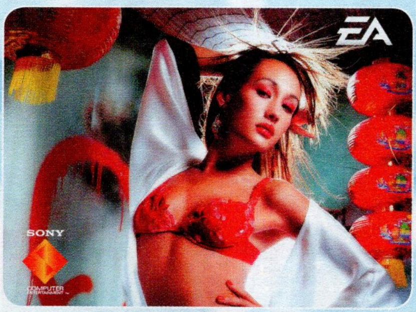


游戏简介：

英国 EA Games 公司发行，加拿大温哥华 EA Vancouver 和 EA Black Box Games 工作室担任游戏的开发制作。预定 2008 年冬季在英国于 PS3、PS2、PSP、XBOX360、Wii 和 NDS 等主流游戏机平台上推出的极品飞车系列游戏新作：《极品飞车 12：无间风云》（Need for Speed Undercover），目前官方网站已正式开通，并且放出了游戏最新画面与相关信息，供各位玩家参考。

一、Maggie Q 代言出演真人电影：

作为目前最热门的赛车游戏之一，《极品飞车》系列的每一款作品都会选择一位明星担任代言，香车美女也成了游戏的特色之一。代言明星除了拍摄写真外，也将出演游戏的宣传视频和过场影片。而此次推出的全平台赛车大作《极品飞车 12：无间风云》将橄榄枝投向了 Maggie Q（李美琪，1979 年 5 月 22 日出生于夏威夷州檀香山，身高 1.70 米，B 型血），而身为赛车类游戏忠实玩家的李美琪（Maggie Q）也欣然接受，代言游戏并在其中的真人影片中担纲演出。



※ 李美琪（Maggie Quigley）

曾经主演过《谍中谍 3》（Mission : Impossible III）和《虎胆龙威 4》（Live Free or Die Hard）等多部好莱坞大片的李美琪（Maggie Q）将在游戏中扮演一名充满性感魅力的联邦特工 Chase Linh，招募并训练玩家执行秘密任务。玩家将执行危险的任务，比如：飙车竞速、渗入无情残暴的国际犯罪集团内部，并最终将其摧毁。玩家在游戏中为了搜集各种证据找出真相，就需要展开一连串的飞车冒险。此次宣传影片结合疾驶的高级跑车、美女，不断地切换画面似乎要吊足观赏者的胃口，影片穿插着真实的画面与游戏影像。

“其实我一直都是竞速游戏的忠实玩家，此次能在《极品飞车 12：无间风云》中进行合作对我来说是一次激动人心的经历。”李美琪（Maggie Q）这样表示。“这些天游戏整个制作过程中所涉及的领域和游戏品质都给我留下了深刻的印象。而参演《极品飞车》这款游戏就跟拍电影很相似，有特定的场景，有特定的对白要念，一样很刺激。拍摄时也出动真车，这就像在其它好莱坞剧组工作一样，感觉十分亲切。EA Black Box 制作团队也非常出色，我等不及要看到游戏的最终效果。”李美琪（Maggie Q）是有着美国和越南血统的混血儿，其胜人之处不仅是因为其身形娇小玲珑，她还拥有混血儿的独特面孔，其青春性感的气质亦是动人之处。难怪被香港的《Him》杂志评为“男人最想抱的女人”之首。另外她还被《时代》杂志形容为“Model 界其中一大发现”。

二、回归追逐赛原点，革新的系统：

在此次全平台游戏《极品飞车 12：无间风云》中，游戏不但再度重现紧张刺激的警匪追逐，更加入了全新的尖端 CE2 引擎技术，玩家们将在高速公路上进行赛车，躲避警车并战胜对手，逐步深入一个国际犯罪组织的秘密行动并最终将其摧毁。该引擎可让玩家在胆战心惊的公路大战中，以每小时 180 公里的速度做出惊人的高性能动作。

在本作的警匪追逐任务中，将会展现令人震撼的电脑画面和真人实拍电影的结合技术，将领带玩家进入 Tri-City 海湾区的广阔世界。这座城市的开放式环境中展现了超过 80 英里的公路，其中包括

一个庞大的高速公路系统作为扣人心弦的高速公路赛的舞台。而全新的智能 AI 系统带来了真实而强劲的驾驶体验。《极品飞车 12：无间风云》重新回归系列原点，游戏中包括了更多智慧而富有攻击性的警车，他们会不惜一切以最快速度阻挡玩家。在《极品飞车 12：无间风云》中还包括系列标志性的车辆自定义功能，真实损伤系统和逼真的驾驶物理特性。这款游戏包括一些最著名的授权赛车，例如：Audi R8、BMW M6 和 Lexus IS-F 等等。

三、游戏特色：

1. 回归自由开放游戏世界与卧底渗透任务：

玩家可任意的周旋于城市之中承接各种各样的挑战与任务。在一段紧凑开场电影后，玩家将会在充满追逐与背叛的故事剧情中全速奔驰。接下任务并参与竞速，证明自己的实力，渗透并瓦解国际犯罪组织。

2. 新增的角色培养和日夜循环系统：

玩家将可与《侠盗猎车》系列一样，操控主角在特定场所活动，如：赛场聚会，汽车商店内进行活动聚会。系统还将根据全天 24 小时，调整游戏中的天气变化。

3. 新增的威望系统与城市人脉关系网：

玩家可通过电话，PDA 与电脑与好友之间联络与比赛。还可穿越宽广的公路系统，探索以高速公司互相连结的湾岸三城区的开放世界。

4. 电影化的游戏剧情叙述：

玩家将扮演一名叫 Jetson 的警方卧底，在警方与街头黑帮分子之间玩转无间，同时美女 Maggie Q 将会协助玩家展开任务。

5. 完全革新的游戏引擎：

使用久负盛名业界最尖端的 CE2 引擎，该引擎没有借助中间件，能够在最大程度上模拟真实世界，包括漂移力学、换档、360 度转弯、操控系统等，不过要注意，《极品飞车》系列讲究的是赛车乐趣，而不是追求逼真，因此对现实模拟做了适当的调整。另外赛车损坏只是为了体现视觉效果，对赛车本身的行为没有太大影响，也就是撞坏了还能照常飞驰。同时使用该引擎的游戏还有 EA 的主视角动作革命大作《镜之边缘》(Mirrors Edge)。

6. 全新的高公路战斗系统：

在高速、高风险的众车刺激追逐之中，玩家不但要追捕猎物，还击退警车。而此次大幅改良的电脑 AI，意味着玩家将面对更积极、更聪明的警力，他们会以各种必要手段迅速缉拿玩家。

此次推出全平台版《极品飞车 12：无间风云》实际上是由 EA Black Box Games 和 EA Vancouver 两个研发团队负责制作的。而原本《极品飞车》开发周期约为一年时间，为了追求更完美的作品，这次 Electronic Arts 公司从 2007 年夏天就决定，由原来一个团队研发工作，变成两个团队互相协作开发不同代的作品，让每款作品的研发时间可以增加约一倍时间，从而提高游戏整体素质。游戏目前预定 2008 年 11 月份在英国发售，喜欢《极品飞车》系列游戏的新老玩家们千万不可错过本作。

开头语：

一年一度的极品飞车再次上市。接下来就由小编带入大家走进赛车的世界！和以往的极品飞车一样，刚开始建立档案后，都会有一场暖身赛．一开始就驾驶着一辆超级豪华的跑车飞驰在高速公路上，紧紧跟在身后的，而是追捕你的 POLICE 部队．不过不用那紧张，车种的悬殊 POLICE 是完全追不上你的．一路飞车解决战斗后，就会进入一段动画，Maggie Q 的真人演出也出现在了 psp 上．一段对话后，就开始选车．选了一辆马自达直接进入地图开始正式闯关．Map 1 – Sunset hills:

Submap: Sunset hills

psp 版本的极品仍然没有使用 pc 或者家用机上的开放性模式．地图从 sunset hills 进行游戏．选择后出现了极品飞车的常规赛车类型．记圈赛，速度赛以及追逐赛．第一个记圈赛为两圈，赛道并不难．只有一处容易撞墙，没啥多说的，轻轻松松就拿下了第一．

第二场百分比赛途中，首先在一个 90 度弯初可以利用加油站走捷径．提早入弯就行．接着有一个赛 S 形的弯，过弯时必须要减速，松开油门直接打方向，可以有一个十分完美的漂移过弯．过了这关以后 perfomance level 1 就解开了.(性能配件 1)

Level1 配件解开

Level1 道具能开始装备氮气

接着进入第三场追逐赛(Out run)．在整个地图上，只要领先 300 米的距离就过关了．赛车过程中遇到了 POLICE，不过和 pC 家用机不同的是，完成比赛后，不会被继续 POLICE 追捕．第一小关卡就完成了。

In roads

接着地图上出现第二个图标，选择后继续进行游戏．首先还是一个速度赛．整个赛道感觉很长，赛道中有几个比较急的弯道．个人经验是在弯脚到来前提前减速，然后从草地上踩过去，可以避免撞墙完美入弯．这个赛道的难点在于，感觉很难超车，总觉得车子速度感不够．如果起步不完美一直会跟着电脑屁股后面行驶．

接下来就是记圈赛了，整个赛程的关键就是不要失误．特别是在一个 U 形急弯出要使用 R1 键漂移过弯，不能按太深，要恰到好处，出弯后立即下油门并且配合氮气提速，否则身后的电脑绝对虎视眈眈！

图上的 U 型弯是胜负的关键

这小关出现了新的赛车方式：lap knockout，玩过极品的玩家们应该都知道，每圈的最后一名被淘汰，到最后两名车手争夺第一名．在这条赛道上，小编建议在一个直角弯轻按R1甩尾并且配合一下刹车接着上油门，再另一处有一个捷径尽量钻洞进去．这样子能节省路线并且保持速度不减．难度并不大，过关后解开两辆新车：67 MUSTANG 以及 SOLSTICE GXp

West side

这个子地图只有一个记圈赛，这个地图是 6 人混战．起步真的是很混乱，而抢夺先机的方法只有一个，完美起步．完美起步后配合氮气首先就要冲去第一的位置．这条赛道的难点是赛道比较狭窄，必须时刻注意赛道的动向并且做出车向调整，如果能做到没有失误，后面的车是完全追不上来的．此关过后又会激活一段录像．大致意思就是警告你飙车族已经开始注意到我的存在了．

Role reversal

这个地图带来的关卡是 POLICE 追捕赛道．目标则是在规定的时间内，摧毁四辆追捕你的警车，就能过关了．

Blue on Blue

首先带来的是cost to state 赛程．此游戏模式就是在规定时间 3 分 40 秒内，尽可能在地图上进行破坏，不论是撞警车，撞障碍物或者撞城市中的任意车辆，只要把政府损耗消费达到 10 万就能过关了．过关后解开一部分外观部件．

过关后解开可视部件

接下来又是一个新的游戏模式 escape，顾名思义就是在规定时间内逃避 POLICE 的追赶．

Street cred

这个地图包含了 5 个项目，第一个 Out run 没什么难度就先跳过不多说了．

第二个地图则是竞速赛，地图则是围着整个地图的外圈一整圈进行比赛．整个赛道没有难度很高的转弯点，小编很容易就通过了．

第三个地图则是新的赛车模式 check point，熟悉极品飞车的人都知道就是在规定的时间内要通过计时点，否则就算挑战失败．乍一看比赛赛道有些”曲折”．但是真正有难度的，也只有一个 90 度弯脚而已．一路上只要不犯什么重大失误，绝对不会不通过．次关过后，level 1 引擎升级被解开．操控度配件，底盘，涡轮增压以及氮气 level 2 被解开。

接下来的摧毁赛道和 escape 赛道也不做介绍了。

Old cutler road

高速公路飚车真的很爽!

又是一个新的赛车模式，highway battle．一段短片后，就和一个 boss 进行高速公路决战．也没有太大难度，只要超过对手并且甩开距离就过关了．过关后，解开两辆新车：Golf GTI 和 RX-8

Chop shop

本人感觉hot car 任务比较有意思，你将驾驶着 RX8 躲避 POLICE 的追捕，并且一路上，你不能把车撞坏，如果撞坏，你将无法完成任务．这将是考验你车技以及躲避能力的最好体现．

翻译：马自达 RX-8 价值 5 万 2 千，如果你驾驶过程中损毁并且价值低于 7 千 500，任务挑战失败。

carmen

买了喜欢的 RX-8 继续进行游戏．个人感觉 6 个任务没有什么特别之处，没有难点，这里也就不介绍了.RX-8 的出现，使得速度感明显得到了提升！个人十分喜欢第四个任务 lap knockout，整个赛道感觉十分爽快．并且在这个任务过后引擎，操控，底盘以及涡轮增压解开三级装备．

小编十分喜爱 RX-8

outrun

这个任务也不介绍了．虽然是一个 boss 挑战，但是完全没有难度．过关后，又会解开一部分装备部件．

draw bridge

和之前的 chop shop 一样，不过这次驾驶的是保时捷 911.

zack

chasedown. 这关的任务就是，把 boss 的车子撞毁．游戏有些难度因为 boss 的车速度超快．赶上他需要花一番功夫并且切记绝对要减少失误．这样子就能大功告成了．过关后，解开三辆新车：MUSTANT GT, 300C SRTB, CHARGER.

翻译：别让目标车辆逃走!

hector

和之前的任务完全一样，只是换了一个新 boss. 感觉比前一关还来的容易．

和之前任务一样

clean up

这次任务竟然角色互换，我成为了一名 POLICE. 去追捕那些非法车手．在规定时间内撞毁四辆车就搞定了．个人感觉警车的操控性很差．三

角键可以打开车顶警灯．次关过后解开一辆警车：SRT8

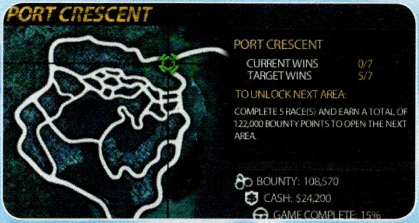
翻译：成为 POLICE，追捕不合法的赛车手。

警车操控性很差。

clean up

又是 POLICE 的任务．不过这次警车有所升级．随着次关的通过，第一大区的地图 Sunset hills 也就全部通过了．

Map2: port crescent



Submap: port crescent



这个子地图下有 7 个任务．重点给大家说一下计时点赛．个人觉得这个赛道有两个弯道比较刺激．如果能做出完美的甩尾漂移，那绝对是一种视觉的享受．这个子地图可以解开 level4 装备配件．并且解开新车：ELISE，SUpRA，RX-7

这两个弯角完美漂移是一种视觉享受。

解开 level 4 配件。

Decoy

我想大家都会很疑惑，这关到底要怎样才算完成．小编在这里提醒大家的是，必须认真仔细的阅读提示．在比赛开始前 ,Maggie Q 会告诉你比赛的目标．就是在规定的时间内，不能被 POLICE 甩掉，等规定时间到了以后，再加速把 POLICE 甩掉就过关．其实就是这样的简单．驾驶过程中要千万小心，别把车撞烂了．

一直粘着 POLICE 等待最后的爆发。

Street life

首先登场的依然是记圈赛．感觉地图有些小曲折，在比赛过程中，也真的是如同地图一样，有几个弯脚真的十分恐怖．有几处道路十分狭窄，而且电脑的速度也随着你的不断升级也在不断提高．所以在领先的时候，一定要尽全力拉开距离．这样子的话就算过弯有失误也不会有太大问题．记住入直角弯的时候一定要先放开油门，接着 R1 甩尾进弯，否则的话一定撞墙．掌握时机是十分重要的．

有几个弯角有些曲折

之后两个赛道并没有太大难度，小编直接介绍竞速赛道．因为接下来只有这关看上去会有些难度．事实上也是有几个连续发夹弯有些难度．连续的 R1 漂移就能完美过弯了．没有什么太大问题．

竞速赛尾段两个发夹湾是此关的难点。

building rep

这张地图也不多做介绍了．没有任何难度．全部一次就通过了．

versus

这次 hot car 的任务有了变化，就是在车子不被损坏的情况下到达终点，个人感觉这样子比较有挑战性．这场比赛的难点在于，对手车速很快(由于剧情需要对手的车跟你的完全一样），并且又有道路上各种车辆的自杀式冲撞以及警车的追捕．可谓惊心动魄．提起精神，一路小心．

翻译：有人想买我的车并且他无所谓我是从什么渠道得到这辆车的，在比赛开始前把车送去他那里，谁先到，谁就能拿到钱。

qualifiers

来到新地图，老规矩，各式各样的模式各来一次，没有什么特别之处，只是第一个记圈赛冒到我了．．整整绕着第二板块地图的外围一圈来比赛．好漫长的赛程．本地图会解开一系列配件，解开新车：350Z(Z33)，CAYMAN.



好长的赛程

解开新车 (350Z 有爱阿)

toe to toe

这个地图只有一个淘汰赛的关卡．轻轻松松就能过关了．值得注意的是，这是一个 6 人淘汰赛．这就意味着你要在赛道上转上 5 圈．

intersection

本张地图的比赛模式达到了9个。个人感觉有难度的只有记圈赛和checkpoint challenge中的二连发夹弯．本地图会解开新车种：LANCER EVO IX 和 SKYLINE. 并且还会解开一部分配件（赶紧买下新车EVO继续进行游戏，车速又上一个台阶）

change up

一个outrun的比赛模式，这个地图有些新奇，首先先和boss对战，当你甩开她300米以后，她会被一群黑帮包围，接下来要做的就是把黑帮的车子全部撞毁，就过关了．

crowd control

又是做POLICE追捕非法赛车手．警车也开始升级了，追捕的时候也变得容易控制许多．过关后，解开新款警车：Lancer

chau who:

再次回到了常规的模式.8个赛道等待着我们去通过．随着游戏的进行，我想广大玩家已经不会惧怕任何弯脚了．小编差不多每场比赛都能领先电脑10秒过关．此关会解开新车：Lancer EVO X, SL65 AMG, VIpER.

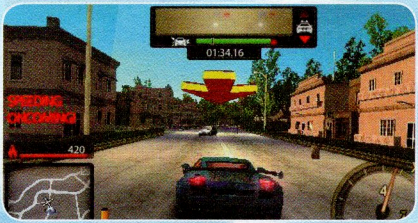
five-0

又是POLICE任务．没有什么难度．过后解开新警车：MUSTANG

redline:

hot car剧情关卡，这次的任务相对来说会比以往要难一些．虽然你开的也是一流跑车，但是警车的速度实在是快，必须时刻小心在保持超高速的时候，不要把车撞坏了．

兰博基尼



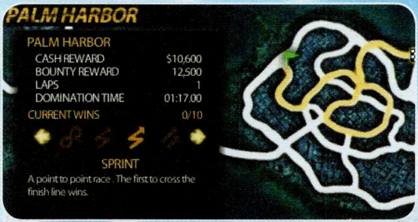
rematch

高速公路挑战． 要点就是看清前方的车辆躲避．过关后，将进入第三板块．

Map 3 - palm harbor

submap: palm harbor

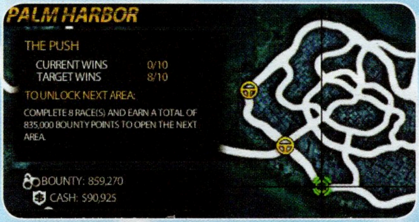
进入最后一个板块了．首先是一个10个关卡的地图．都没有什么问题．一关一关的过．注意的是电脑的车子已经开始越来越强大了．一定要认真对待每一场比赛．本地图解开新车：370(Z34), M3 E92, DB9(小编买了DB9作为第三备用车）



这张赛道很有趣

hornet’s nest

hot car任务，开始前会有一段录像后，游戏开始，首先根据GpS的指引去指定的地点，进入绿

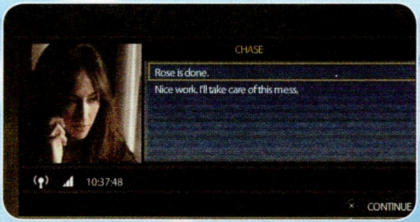


圈后停顿一下，再把POLICE甩掉就完成了.（终于有新花样了）

the push

又是一个10个关卡的地图，电脑的实力越来越强，如果失误的话，后果是十分严重的．本关卡解开新车种:GALLARDO, GT2, FORDGT.

rose



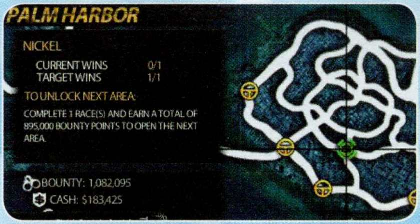
chase down的任务，除了电脑车子速度变快以后，其它没有什么变化．需要一段时间才能追上并且把它撞毁．

nickel

仍然是chase down的关卡.nickel也就是你

要撞毁的对象.(之前所有的 chase down 关卡都是人名)

swat

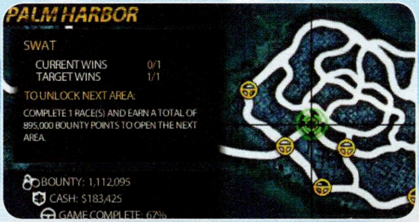




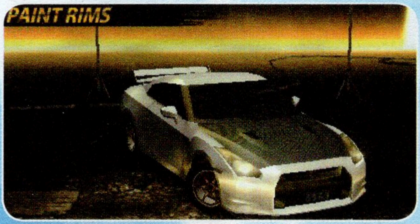
Be the cop 关卡,这次警车再次升级,追赶也变得容易一些.任务完成后,解开新警车: 911 GT2

turning point

这张地图居然有 11 个关卡.你的车子已经开始没有优势了,电脑的速度,已经完全进化.本地图解开新车:CORVETTE, R8, GTR.买下 nissan 的 GTR 继续上路.(你的速度优势又将建立)



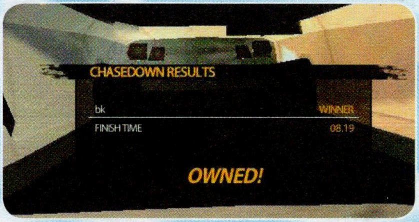
nissan GTR



Gmac



又是 chase down 的任务,由于出发角度好,8 秒就解决了战斗..

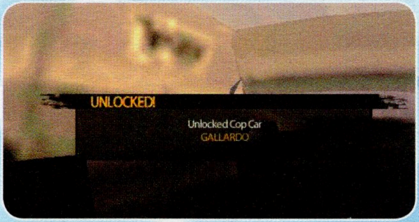


是不是有些太快了。

turn up the heat



be the cop 任务,完成后得到新警车:GALLARDO.

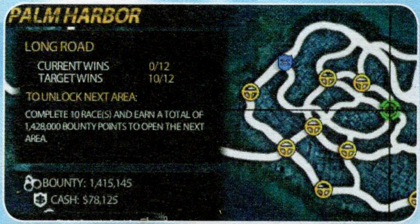


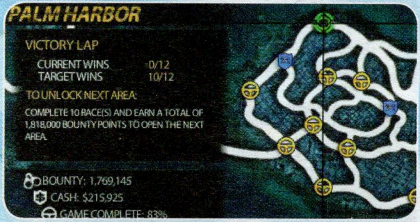
long road

任务增加到了 12 个(等下会有 13 个吗?)第一个记圈赛结束后,就会解开新车种: CARRERA GT, ZONDAF.

victory lap:

还是一个 12 任务的地图(感觉有点要崩溃了.)



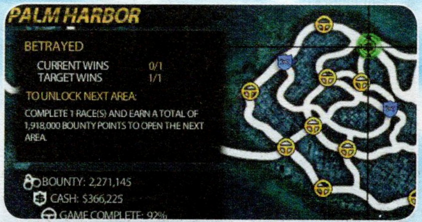


小编在这里给大家介绍一个新的赛车技巧．就是在一些狭窄的路口故意制造交通事故．虽然不是一个很光彩的方法，但是确实可以让电脑自相残杀达到获胜的目地．这招让我足足领先了电脑1分半钟．（电脑全部卡在了一处不动了）

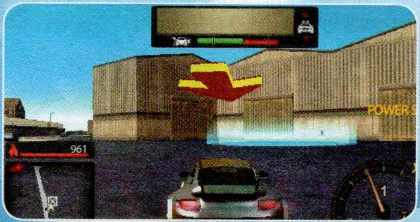


领先第二名一分半

betrayed

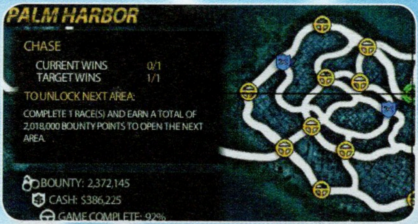


一段录像后，按照 gps 的路线把 911 送到目的地．尽量别把 POLICE 引出来．

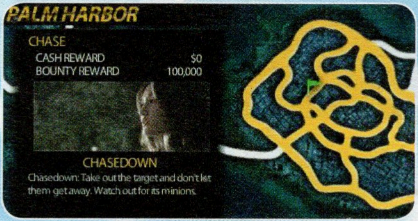


进蓝色圈就完成任务了

chase

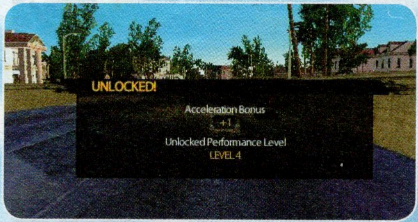


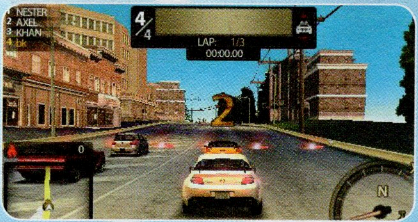
到了最后一关了，maggie Q 突然间拿着枪带着一个皮箱进了赛车逃走．我的任务就是把她截下来．过关后，又是一段录像，POLICE 抓获了 maggie Q 并且任务也到此结束了．



结语：

极品飞车 12 的故事，又告一段落了．对本作的批评声，小编也不多做评论．真正的赛车迷，唯一做的就是享受赛车的过程以及赛车过程中极速的超车躲避．让大家一起期待明年的这一时刻，期待 EA 能够把最高质量的赛车游戏带给广大玩家，毕竟极品的影响力，已经成为了赛车游戏的代名词．





PSP玩家

第五辑增刊 Expansion vol.5

攻略全集

PSP官方游戏攻略集**第2部**